PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - PSONE - ARCADE

# Joypad

N° 135 novembre 2003

LE MAGAZINE

## ...US BESOIN DE TOI, VIEUX !

**...HITS DE NOËL DÉJÀ EN TEST ET 20 PAGES**
**... LE TOKYO GAME SHOW, C'EST LA FÊTE !**

...rtiful Joe (GC), Prince of Persia (PS2), F-Zero GX (GC), BG&E (PS2), ...étour du Roi (PS2), FIFA 2004 (multi), Ratchet & Clank 2 (PS2), ...ns 3D (multi), SSX 3 (multi), Billy Hatcher (GC), XIII (multi)...

**AUSSI JOUÉ À**

...ed by the Ghoulies (Xbox)
...of Honor Soleil Levant (PS2)
...awk's Underground (multi)
...of Kain Defiance (multi)
...w Six 3 (Xbox)
...ime Streets of L.A. (multi)...

**PENDANT CE TEMPS-LÀ AU JAPON**

Castlevania Lament of Innocence (PS2)
Kingdom Hearts II (PS2)
Gradius V (PS2)
Jade Empire (Xbox)
Siren (PS2)
Baten Kaitos (GC)

T 04161 - 135 - F: 5,50 €

...135 - France métropolitaine 5,50 € - ANT/GUY 5,80 € - REU 6,90 € - BEL 5,50 € - CH 9 FS - MAR 55 € - CAN 5,5 $ - LUX 5,50 €

# XIII

## le jeu vidéo

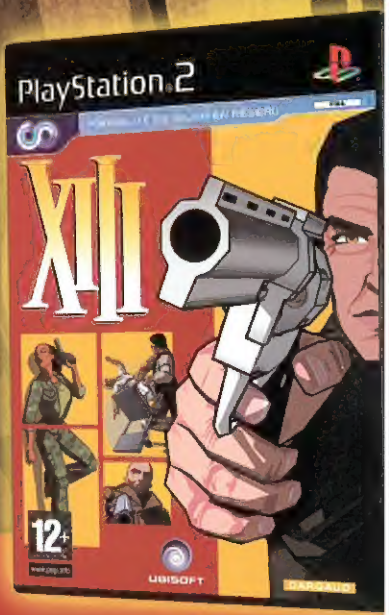


PROIE OU CHASSEUR...
QUI ÊTES-VOUS VRAIMENT ?

style graphique respectant l'univers de XIII.

Utilisez certains objets comme armes.

Un exploit et la BD reprend ses droits !




WWW.XIII-THEGAME.COM

12+ TM
www.pegi.info

MTV

PlayStation 2

PC CD-ROM

XBOX

XBOX LIVE

NINTENDO GAMECUBE

Téléchargez en exclusivité[1] SFR www.gameloft.com

DARGAUD

UBISOFT

# Prends ça dans ta hotte !

*Pourquoi martyriser ce pauvre vieux ? Grosse question. Qui, de toute façon, croit encore au père Noël, cette ordure qui nous déçoit chaque année ? Ah, les fêtes de fin d'année..., cette période particulièrement agaçante, avec son lot de téléfilms niais totalement insupportables et ses bons sentiments empreints d'hypocrisie dissimulée. On se dit alors qu'il y aura bien quelques jeux pour nous remonter le moral. Et quand les plus gros hits de cette fin d'année se pointent avant l'heure, la magie de Noël a définitivement disparu. Botter les fesses de ce « baltringue », c'est un peu notre manière d'exprimer notre stupéfaction face à ce raz-de-marée vidéoludique qui nous submerge en plein mois de novembre. Remarquez, cela nous a permis d'éviter l'effervescence de décembre et de vous offrir un mois de test exceptionnel. Mais trop tôt vieux ! Le chamboulement thermique de ces dernières semaines a peut-être perturbé son horloge biologique, qui sait... En tout cas, ça a bouleversé notre gentille organisation, nous obligeant à nous partager entre les pages à allouer au Tokyo Game Show et celles à laisser aux tests. Ouais, merci du cadeau gros. Et active-toi pour décembre et ramène-nous du True Crime, du Mario Kart, du Tony Hawk, du Legacy of Kain, du Medal of Honor et du Siren, sinon on n'aura rien à se mettre sous la dent le mois prochain...*

**Teckos**

# sommaire

*Gentil papa Noël, quand tu descendras du ciel, avec tes zolis cadeauuuuxxx... Tracté par tes « turbocerfs », tu fileras plein de jeux, et nous on les testera car c'est rigolooooo... Et pour te remercier, parce qu'on est sympa, on te fera la peauuuuu... Mais... mais on est en novembre !?! Comme on est à la masse, le jeu à la con du mois est de trouver le rapport entre ce sommaire et la choucroute (les réponses sont dans les titres).*


## NEWS JAPON — 8

*Je suis un homme et je suis aussi pâle qu'un néon. Je passe ma vie sur Dobutsu avec mon pote le chien qui joue de la guitare. Les 26, 27, 28 septembre dernier, j'étais dans un lointain pays, là où le soleil se lève, pour couvrir l'événement jeu vidéo de cette fin d'année. Je m'étends sur 20 pages dans la rubrique qui suit. Je suis, je suis...*

## NEWS EUROPE — 38

*On se demande parfois ce qui se passerait si notre jolie communauté partait en live ; si la commission ne fermait pas les yeux sur notre déficit, si des pays s'élevaient contre les autres et partaient en guerre ou si on n'était pas champion de foulcheball. En fait, notre jolie communauté bat de l'aile, comme cette rubrique. Mais au fait, de quelle communauté parle-t-on ?*

## DOSSIER — 56

*Là, pas besoin de vous embrouiller, Tristan le pleutre, celui qui se dissimule derrière des mots savants, est suffisamment fort pour ça. Trouver la frontière entre le conscient et le subconscient, atteindre l'état de transe, flirter avec l'incontrôlable et approcher l'inaccessible accès à la matrice ; si vous avez trouvé de quoi on parle, c'est que vous êtes supra balèze.*

## AVANT-PREMIÈRES — 66

*Alors, c'est l'histoire de Tony, Chavez, Nick et George qui ont décidé de nous rendre visite. Mais qu'est-ce qui peut bien lier un skateur, un SWAT, un flic et un avocat ? Un remake des Dix petits singes ou une version « Padifiée » d'Identity ? Il va falloir être très perspicace, gars, pour élucider ce mystère et boule de tiep' !*



hdp

*Media with passion*

Joypad est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP) SA au capital de 42 000 euros immatriculée au RCS de Nanterre B391341526
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaimi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam



Tous droits de reproduction réservés



Commission paritaire : 0305K73360
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,50 euros
Date de parution : 24 octobre
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Tarifs 1 an : 11 numéros par an
France : 39,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 03 28 38 52 39

Imprimé par : Bradard Graphique membre de E2G et la Goliote-Prenant
Zone industrielle - Boulevard de la Marne
77120 Coulommiers
Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Chefs de rubrique : Angel Davila (Angel) et Julien Hubert (Julo)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
1re rédacteur graphiste : Frédéric Thibault
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Jennifer Buzenac (maquette), Julien Chièze (Gollum), Adeline Clère (maquette), Yamina Djarir (SR), Tristan Ducluzeau (Tristan), Éric Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnoson), Mathieu Ghorbani (Blutch), Suzie Gorini (maquette), Françoise Guitavogui (SR), Gianni Molinaro (Plume), Karine Nitkiewicz (Karine) et Kim-Lang Tran (Keem Kong).

101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax rédaction : 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam
Directeur de publicité : Gilles de Guillebon
Chefs de publicité : Guillaume Pontoire et Matthieu Duzan
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Télématique 3615 Joypad
Centre serveur : Nudge

Ce numéro comprend un CD Rom Wanadoo gratuit collé en page 43, un encart abonnement jeté, ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.



La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joypad est interdite sans accord écrit de la société HDP. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joypad, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

HDP est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de les satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour dégager du temps et de l'argent, mais aussi un lieu d'échange, de lecture ou de navigation. Cette stratégie semble contribuer à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux États-Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).

www.thefuturenetwork.plc.co.uk

Imprimé en France
Printed in France

Joypad est une marque déposée


DIFFUSION CONTRÔLÉE OJD 2002

the future network

## JAK II : HORS-LA-LOI

*Mon premier est un prénom américanisé. Mon second est le nombre des anciennes tours souveraines de Manhattan. Mon troisième est en dehors et est un bateau. Mon quatrième est la dernière syllabe du nom de l'autre Joconde. Mon dernier est ce qui fait chier lorsqu'on a envie de conduire bourré. Mon tout est un jeu supra dur sur lequel « qu'est-ce Keem énerve d'être à la bourre » s'est arraché les cheveux.*

# JOYPAD 135 NOVEMBRE 2003

## REPORTAGES 78

Il y en a qui préfèrent en faire sur la reproduction des ornithorynques zébrés au Zimbabwe et d'autres sur les mœurs supra intéressantes de gens supra ordinaires comme votre voisine de palier. Nous, on fait ça en se dorant la nouille sur la Côte d'Azur, en déconnant dans le Colorado et en visitant le Quartier rouge (vive la débauche) à Amsterdam.

## TESTS 99

Pour vous induire en erreur, on va appeler ça des chroniques. D'ailleurs, Plumeau, Davilax, Zulox, Grollum, Kaka et Tristan (zut... aidez-moi à trouver un jeu de mots à la con !) sont des chroniqueurs. Avouez que ça tape, hein ? Mais attention, ça n'a rien à voir avec chronique de Chroniques de la lune noire ou « événements chroniques ». Et là je sens que vous êtes lost.

## CÔTÉ PÉCÉ 148

Billou est notre pote à tous. Quelque part, c'est lui qui fait presque tout marcher dans notre joli petit monde. Imaginez qu'il n'ait pas eu de garage lorsqu'il était ado, on serait aujourd'hui dans une jolie mouise, avec des pingouins Linux qui courraient partout. D'ailleurs, je n'ai jamais compris pourquoi l'ancienne mascotte de nos potos de Stick était un pingouin...

## Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Là, vous êtes bien embêté ! Hot ! hot ! ça peut être tout et n'importe quoi. Est-ce une exclu de la mort, une news qui tue, un test qui déchire ou encore un reportage qui tabasse tout ? Pour que ce soit un peu plus difficile, on a outrageusement retourné la photo. Un petit indice tout de même, c'est un jeu dont on parle dans le mag. Et là, vous êtes bien avancé ! (voir p.78)

### PlayStation 2


Amplitude (test) 142
Beyond Good & Evil (test) 114
Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds (test) 143
Club Football (test) 143
Dinosaur Hunting (zoom) 97
Dynasty Tactics 2 (test) 143
Dog's Life (test) 143
Drag-on Dragoon (zoom) 90
ESPN NFL Football (test) 144
ESPN NHL Hockey (test) 144
FIFA 2004 (test) 124
Fire Warrior (test) 144
Ford Racing 2 (test) 144
Gekitou Pro Yakyu (zoom) 96
Gregory Horror Show Soul Collector (test) 134
Hardware Arena Online (test) 144
Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi (test) 118
Maximo Machine Monster no Yaboh (zoom) 92
NBA Live 2004 (test) 146
Prince of Persia : The Sands of Time (test) 106
Ratchet & Clank 2 (test) 130
Sega Ages Vol. 4 Space Harrier (zoom) 96
Sega Ages Vol. 5 Golden Axe (zoom) 96
Shin Sangoku Musou 3 Mushoden (zoom) 93
SSX 3 (test) 132
Tengai Makyoh II Manjimaru (zoom) 94
Unlimited Saga (test) 146
Wallace & Gromit in Project Zoo (test) 146
Worms 3D (test) 126
XIII (test) 120
XGRA (test) 146


### GameCube

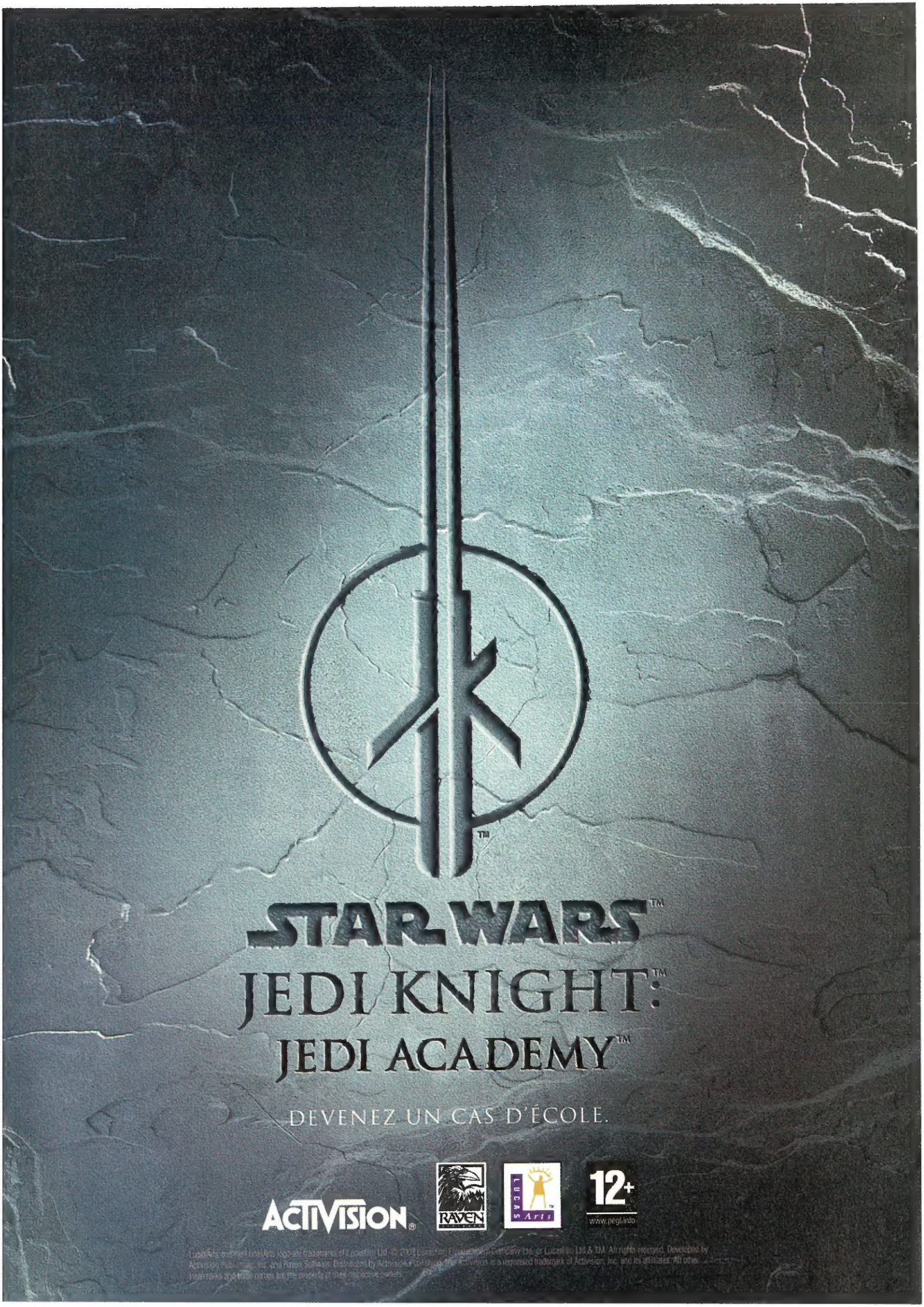

Billy Hatcher and the Giant Egg (test) 136
F-Zero GX (test) 110
Gekitou Pro Yakyu (zoom) 96
SSX 3 (test) 132
Viewtiful Joe (test) 102
Wallace & Gromit in Project Zoo (test) 146


### Xbox


Blackstone Metal & Steel (test) 142
Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds (test) 143
Club Football (test) 143
Crimson Skies High Road to Revenge (test) 140
Dino Crisis 3 (test) 143
ESPN NFL Football (test) 144
ESPN NHL Hockey (test) 144
FIFA 2004 (test) 124
Freaky Flyers (test) 144
NBA Live 2004 (test) 146
SSX 3 (test) 132
Top Spin (test) 128
Voodoo Vince (test) 146
Wallace & Gromit in Project Zoo (test) 146
Worms 3D (test) 126
WRC 3 (test) 138
XIII (test) 120
XGRA (test) 146


### Game Boy Advance


BlackThorne (test) 142
Munch's Oddysee (zoom) 97
Zettai Setsumei Dangerous Jiisan (zoom) 97


STAR WARS™
JEDI KNIGHT:™
JEDI ACADEMY™
DEVENEZ UN CAS D'ÉCOLE.
ACTIVISION®
RAVEN
LUCAS Arts™
12+
www.pegi.info

# Toutes les sorties de ces prochains mois

Noël approche

***Noël approche et ça se voit. Ce mois-ci, côté News Europe, ça fait carrément tiep. Du coup, ce n'est pas avec des titres comme Star Ac' et Batman Rise of Sin Tzu qu'on va se sustenter correctement. Heureusement, il y a tout de même du Sonic Heroes, du Grabbed by the Ghoulies et du Medal of Honor qui ont su remplir nos gorges profondes. On a aussi pu faire mumuse avec la N-Gage. La classe ! Toutefois, pendant que chez nous l'actu est au ras des pâquerettes, au Japon s'est déroulé le Tokyo Game Show. Je sais, ça fait loin, mais ça n'a pas empêché Arnosan de couvrir le salon et de récupérer plein d'infos sur les titres à venir, ainsi que des milliards d'interviews ultra intéressantes où les développeurs donnent leur point de vue philosophique sur les préceptes de Deleuze et la durée moyenne d'un saut dans un jeu de plate-forme. Au programme, du Final Fantasy à toutes les sauces, aussi bien en jeu qu'en film, du Dragon Quest, et même des news sur Nina, le dernier titre made in Namco basé sur le perso de Tekken. Oups, j'ai failli oublier le reportage de la muerte sur Killzone, réalisé par le sieur Gollum. Le bougre est parti expressément à Amsterdam pour mettre les pognes dessus. C'est ce qu'on appelle du journalisme total !***

journalisme total !


| | |
|---|---|
| Baten Kaitos (GC) | 30 |
| Castlevania Lament of Innocence (PS2) | 20 |
| Counter-Strike (Xbox) | 45 |
| ESPN NBA Basketball (PS2, Xbox) | 42 |
| FFX-2 Last Mission (PS2) | 18 |
| Front Mission 4 (PS2) | 24 |
| Grabbed by the Ghoulies (Xbox) | 48 |
| Kingdom Hearts II (PS2) | 16 |
| Medal of Honor Soleil Levant (multi) | 38 |
| Monster Hunter (PS2) | 10 |
| N-Gage | 52 |
| Nina (PS2) | 30 |
| Project Zero 2 (PS2) | 27 |
| Secret Weapons Over Normandy (PS2, Xbox) | 50 |
| Siren (PS2) | 12 |
| Sonic Heroes (multi) | 44 |

Final Fantasy VII Advent Children

Made in Japan

# Né un 19 novembre

J'avais mis toutes les chances de mon côté pour que mes héritiers soient millionnaires. Si pour un treizième voyage au Japon en partant un 11 septembre, rien ne se passe, je pourrai prendre l'avion en toute tranquillité toute ma vie. Hélas pour la chevelure de Teckos, qui blanchit de jour en jour à mon contact, tout s'est bien passé. À peine sorti de Narita, le programme s'annonçait très chargé. Tout d'abord, il fallait récupérer ma place pour le concert Nintendo (voir page 36). Commençait ensuite une tournée des différents éditeurs, histoire de prendre le pouls du TGS 2003. On m'a promis des surprises, mais tout n'était pas si rose. Peu de temps avant l'ouverture des hostilités à Makuhari Messe, Yasumi Matsuno a décidé de reporter l'annonce de FFXII. Rien ou presque n'a filtré sur ce FF, qui ne devrait d'ailleurs pas ressembler à un FF ! Même en interne, rares sont les quelques élus à avoir pu s'approcher de la bête. Histoire de se faire partiellement pardonner, Square Enix a divulgué la date fatidique : les premières informations sur FFXII seront lâchées le 19 novembre, au Virgin Cinema de Roppongi Hills. Encore deux mois d'attente insoutenable. Enfin, pour patienter jusqu'à ce jour béni, voici une vingtaine de pages consacrées au TGS. Jeux, annonces et interviews des développeurs.

**Arnosan**

# TGS 2003

## Japon, réveille-toi !

**Après la très plate édition de l'année dernière, on ne pouvait qu'espérer des annonces de toutes parts. Nous n'avons pas été déçus ! Capcom a ouvert le feu la veille du TGS, avec le Capcom Press Meeting 2003 avec, au menu, la présence de tous les producteurs et quelques surprises. Nous passerons ensuite en revue les annonces de Square Enix et Nintendo. Voilà ce qu'il fallait retenir. Attention, toutes les dates indiquées concernent le Japon. Nous vous communiquerons bien évidemment dès que possible les dates européennes.**

Capcom avait donné rendez-vous à toute la presse nippone et à quelques autres journaleux au Keio Plaza de Nishishinjuku. Première annonce, celle de Hyper Street Fighter II par Itsuno Kenji (voir le détail dans les pages suivantes). S'ensuivit celle de Gotcha Force par Nishimoto Hitomi. Atsushi Inaba a dévoilé le troisième épisode de Gyakutensaiban, toujours sur GBA, histoire d'en savoir un peu plus sur les débuts de notre avocat préféré. Mister Kitabayashi prend alors la parole, pour annoncer Rockman X Command Mission, un RPG en cel shading sur PS2 et GC dispo courant 2004. C'est ensuite au tour de Keiji Inafune d'exhiber ses derniers rejetons : Rockman Exe 4 Tournament en deux versions, Red Sun et Blue Moon. Grosse nouveauté de cet épisode : les « Dark Chip » et le soul system qui permettra de varier vos pouvoirs en fonction des ennemis vaincus. Les deux sortiront sur GBA cette année. Inafune san reste sur scène pour faire le point sur la série des Onimusha, avec Onimusha 3 et le fameux Buraiden. Pour ce dernier, le père de la série voulait créer un Onimusha où toute la famille pourrait jouer

*Onimusha Buraiden, un jeu pour toute la famille, selon Keiji Inafune.*

*Tetsuya Minami voulait à tout prix sortir Tim Burton's Nightmare Before Christmas pour Halloween. Hélas, ce ne sera pas possible pour cette année. Encore un an d'attente.*

et s'amuser ensemble. Soit. On enchaîne avec le très spécial Killer 7, présenté par messieurs Kobayashi et Suda, de Grasshopper. Si nous étions charmés lors de la toute première présentation de ce titre GC voici un an, on peut dire que les phases en FPS nous ont un peu refroidis. Sortie toujours prévue courant 2004. Nakajima san, producteur par le passé de Street III 3, a levé le voile sur Magical Ninja Jiraiya. Ce titre n'est pas sans rappeler Brave Fencer Musashiden, à savoir un jeu d'action 3D. Ce soft peut même se targuer d'avoir pour illustrateur Susumu Matsushita (Famitsu, Motor Toon GP et Maximo). Livraison programmée courant 2004 sur PS2. Tetsuya Minani intervient ensuite pour présenter Crimson Tears (voir p. 32) et Tim Burton's Nightmare Before Christmas. Ce titre surprise est un jeu d'action/aventure, tournant sur PS2, dont la trame sera différente de celle du film. Hélas, ce titre prometteur ne sortira pas avant Halloween... 2004 ! Le tout s'est fini sur les titres du studio 1, avec Monster Hunter (voir p.10) et Bio Hazard Outbreak.

# Annonces Square Enix et Nintendo

**Vendredi 26 septembre. Kaihin Makuhari. La journée s'annonce chargée, entre les différentes annonces de Nintendo et Square Enix. C'est aussi la seule journée réservée aux professionnels, et une des seules occasions de jouer aux plusieurs dizaines de nouveautés sans attendre de longues et précieuses minutes. Après un petit check du matos : appareil photo, calepin, badges, boissons vitaminées... tout semble prêt. C'est parti !**

Le rendez-vous était fixé dans un hôtel situé en dehors des halls. La première conférence concernait le online. Deux nouveaux titres seront en bêta test au printemps prochain : Ambrosia Odyssey (un MMORPG) et Front Mission Online (qui sera plus orienté action et moins tactique). Ce dernier, comme FFXI, sera aussi disponible sur PC. Square Enix compte bien booster son Playonline. À terme, le PC, la console et les téléphones portables communiqueront. Impossible de jouer à FFXI en dehors de chez vous ? Consultez donc votre téléphone pour voir si vos potes sont en ligne, et il sera même possible de leur envoyer des messages. L'usine à RPG compte aussi sortir de nouveaux jeux sur téléphone portable, et pas n'importe lesquels, étant donné qu'il s'agit de FF1 et DQ1. Sans oublier Choco Mate, un service de messagerie avec des chocobos dans tous les coins. Tout ça, c'est bien beau, mais pour l'Europe... ? Toujours aucune annonce !

*Voici à quoi ressembleront les adaptateurs sans fil pour GBA. On espère que d'autres jeux exploiteront cette bonne initiative.*

## Et chez le plombier...

Pendant ce temps, Nintendo tenait une conférence dans un autre hall (merci d'ailleurs à Ken N., de Watch Imp, pour le coup de main et les photos). Placée sous le signe des 20 ans de la FC et de l'avenir des jeux vidéo, cette conférence a été l'occasion d'annoncer deux nouveaux produits pour Big N. Le big boss de Nintendo Japon, Iwata Satoru, avait bien sûr fait le déplacement pour dévoiler ses deux dernières trouvailles. Allez, on ne vous fait pas languir davantage, Nintendo a annoncé une nouvelle console ! Pas exactement la NGC2 cependant. La shinyuki ou iQue Player est en fait une N64, sous forme de manette, qui se branche directement sur la TV. Destinée uniquement au marché chinois, elle sera commercialisée environ 60 euros. Les jeux, vendus environ 7 euros et localisés en chinois, seront sur des petites cartouches qu'il faudra insérer directement dans la manette. On y trouvera dans un premier temps des jeux N64, avec notamment un Mario 64. Autre annonce, celle de deux « nouveaux » Pokémon : Pokemon Fire Red et Green Leaf, qui ne sont autres que les versions GBC plus ou moins retouchées. Parallèlement à la sortie de ces deux titres, Nintendo vendra un nouvel adaptateur pour GBA permettant de jouer en link sans fil. Une technologie signée Motorola. Et toujours rien sur Mario 128...

*Il n'y a pas à dire, c'est tout de même impressionnant pour un écran de téléphone portable. Les joies du I-Mode...*

*Un petit Dragon Quest 1, ça vous tente ? Il sera bien sûr possible de sauvegarder presque n'importe quand, pour ne pas rater son train.*

*Voici la prochaine console Nintendo ! Satoru Iwata a ainsi déclaré s'adapter à la culture chinoise avec ce système. Wait and see...*

*De gauche à droite, Sony, Intel et Docomo. On peut dire que Square Enix sait se trouver des partenaires de poids pour mener sa barque à bon port.*

Made in Japan

# Monster Hunter

*Le nombre d'armes mises à votre disposition est impressionnant. Massues, arbalètes, épées... Il y en aura pour tous les goûts.*

Après nous avoir dévoilé de nombreuses vidéos, Capcom s'est enfin décidé à présenter une version jouable de Monster Hunter. Ce jeu d'aventure/action nous a étrangement conquis. Vous pouvez constituer un clan, jusqu'à quatre personnages, et partir à l'aventure. De nombreuses quêtes vous seront attribuées. Vous pourrez tranquillement organiser votre campement, partir en repérage, pêcher... et éventuellement aller chasser du dragon ! Plusieurs techniques sont possibles pour en venir à bout. La manière forte bien sûr, à grand renfort d'épées gigantesques ou de manière bien plus subtile, avec notamment des pièges qui captureront votre gibier. Monster Hunter sera bien entendu online, mais un mode solo sera aussi de la partie. Mon petit doigt me dit que ce dernier a été conçu comme dans Resident Evil Outbreak, histoire de sortir le jeu en Europe... sans le mode online. On vous en reparle très bientôt.

**Éditeur : Capcom**
**Machine : PlayStation 2**
**Sortie au Japon : N.C.**
**Sortie en Europe : N.C.**

*Le stand de Monster Hunter était situé à côté de celui d'Onimusha 3 et a remporté un vif succès.*

*Quand vous réussissez à porter un coup d'épée, le sang gicle dans tous les sens. Joie !*

*Un petit peu de pêche à la ligne histoire de passer le temps ?*

# Gotcha Force

*Cette tourelle est idéale pour faire le ménage dans les alentours avant de se jeter en plein cœur de la bataille.*

Dévoilé la veille du TGS lors de la présentation Capcom, Gotcha Force est une sorte de remix entre Virtual On et Pokémon. Les combats se déroulent dans des arènes fermées en 3D, et vous devrez utiliser ce qui se trouve dans le décor pour vous protéger, ou encore essayer de surprendre votre adversaire. Pour vous battre, vous disposerez de Gotcha Borg. Il en existe plus de 200 et vous pourrez bien sûr les collectionner. Un menu spécial vous aidera à les classer, pour ensuite constituer votre bataillon. Gotcha Force est jouable de un à quatre simultanément sur le même écran. Ça bouge très bien et ça a l'air bien rythmé. Pour coller à l'aspect très enfantin du jeu, Capcom a choisi le Cube. Gotcha Force sortira fin novembre au Japon. Aucune date n'a été annoncée quant à une éventuelle sortie française.

**Éditeur : Capcom • Machine : GameCube**
**Sortie au Japon : 27 novembre 2003**
**Sortie en Europe : N.C.**

*Ce Gotcha Borg possède une épée tronçonneuse très, très efficace. À ne pas mettre entre toutes les mains.*

*Voici votre « garage » où vous entreposerez tous vos petits protégés. Vous pourrez bien sûr les upgrader et les booster si le cœur vous en dit.*

# Amorti, lob, amorti, lob : transformez vos adversaires en ramasseurs de balles.

3+
www.pegi.info

Microsoft game Studios

"Un peu de silence, s'il vous plaît. Oh, j'ai dit silence." Top Spin est un jeu de tennis hyperréaliste qui ne s'embarrasse pas des conventions. Jetez votre raquette, contestez les décisions de l'arbitre, chauffez le public pour vous créer une image de star ! Montrez au monde entier que vous êtes le meilleur sur Xbox Live. Mais que vous jouiez comme Sampras, Kournikova ou Hewitt, il faudra en faire un peu plus pour espérer être couronné Roi des courts. Xbox. Jouons ensemble.

XSN SPORTS

LIVE

TOP SPIN™

XBOX

it's good to play together*

www.xbox.com/fr/topspin

Adidas et le logo Adidas sont des marques déposées du groupe Adidas-Salomon, utilisation autorisée. NIKE et SWOOSH, utilisés en tant que marques de Nike, Inc. et/ou ses sociétés affiliées. © 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. *Le service Xbox Live est vendu séparément. Xbox. Jouons ensemble.

# Siren

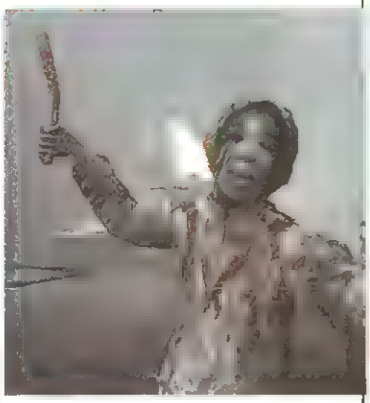
Sony
PlayStation 2
6 novembre 2003
Début 2004

**Nous avions très rapidement entraperçu Siren lors du dernier ECTS. À l'occasion du TGS, Sony avait organisé une rencontre avec messieurs Fujisawa et Toyama. Respectivement producteur et scénariste de ce jeu d'horreur/aventure très, très particulier...**

Dans un village, des événements étranges surviennent depuis peu. L'histoire débute quand notre jeune héros se fait poursuivre puis tirer dessus par un policier devenu fou. Il se réveille dans une mer d'eau rouge et, étrangement, il est encore en vie, même si la balle l'a frappé en plein poitrail. C'est après cette étrange introduction que vous prenez les commandes. Une charmante demoiselle viendra vers vous et vous devrez essayer de survivre tous les deux. Elle vous fera prendre conscience d'un pouvoir étrange : le « Shikai Jack ». Cette sorte de sixième sens vous permet à tout moment de voir à travers les yeux des êtres vivants et des créatures environnantes. Grâce à cela, vous pouvez par exemple savoir où elle regarde et donc vous cacher pour ne pas vous faire repérer. Votre présence sera d'ailleurs signalée par une croix bleue dans cette vue un peu particulière des alentours. Mais la folie ne s'arrête pas là. L'histoire se déroule sur trois jours et est répartie en 63 episodes. Vous jouerez tour à tour une dizaine de persos, tous situés à différents endroits du village. Chaque histoire sera une pièce du puzzle pour savoir ce qui s'est vraiment passé. Cependant, attention ! Chaque action d'un personnage aura une incidence sur les autres. Si vous détruisez un pont, les autres ne pourront pas l'utiliser dans les autres épisodes. À partir du menu principal, vous pourrez consulter un agenda retraçant les épisodes accomplis, les éventuels liens entre les personnages, et vous pourrez également refaire une partie des missions (certaines ont plusieurs objectifs). Fujisawa san nous apprend que le jeu ne sera pas simplement traduit mais localisé, pour que « chacun ressente la même peur », peu importe le pays. Voilà une très bonne nouvelle. Il ne reste plus qu'à attendre patiemment début 2004 avant de faire des sursauts devant sa télé.

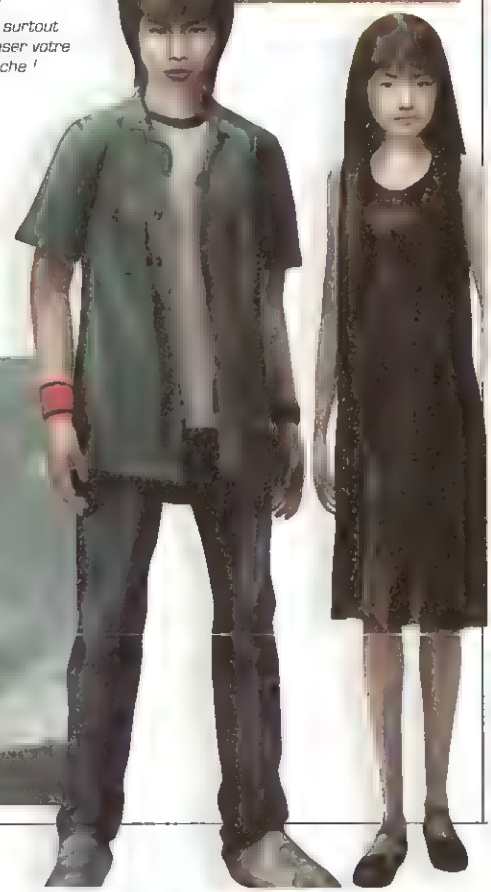
*Toyama san, scénariste de Siren, s'est inspiré de nombreux romans d'horreur japonais pour créer ce monde angoissant.*

*Fujisawa san, le producteur, a choisi quelqu'un de la vie de tous les jours comme personnage principal : « Quelqu'un à qui il est facile de s'identifier », selon lui.*



*On ne sait jamais ce qui peut sortir de cet épais brouillard. N'hésitez surtout pas à utiliser votre pied-de-biche !*

*Ce personnage est vraiment très inquiétant. En plus de pleurer des larmes de sang, il se mettra parfois à rire comme un forcené.*

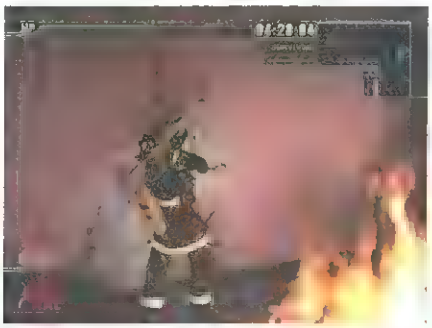


# Fire Fighter F.D. 18

« Entre MGS 3 et Cool Girl, il n'y a pas beaucoup de jeux Konami où vous devez venir en aide aux gens ! », s'exclame l'équipe de production de Fire Fighter. Ce jeu vous met dans la peau d'un pompier. Cependant ici, vous aurez affaire à des incendies gigantesques, pas question de faire descendre les chats, perchés dans les arbres. « C'est aussi la vitesse de réaction avec laquelle vous devez prendre des décisions que nous avons voulu reproduire. En moins d'une seconde, vous devez réagir et faire les bons choix pour secourir les gens. » Que vaut-il mieux ? Rester à distance à arroser les environs ou braver les flammes au péril de votre propre vie ? Rien ne vous sera épargné : fuites de gaz, câbles électriques coupés, plancher et toit qui s'effondrent... Que de réjouissances en perspective. À noter que votre arsenal contiendra un « Impulse ». Cet objet permet de vaporiser une grande quantité d'eau en une fraction de seconde. C'est la première fois que cette licence est utilisée dans un jeu vidéo. Il ne reste plus qu'à attendre l'année prochaine pour sauver la veuve et l'orphelin.

**Éditeur : Konami • Machine : PS2**
**Sortie au Japon : Février 2004**
**Sortie en Europe : Courant 2004**

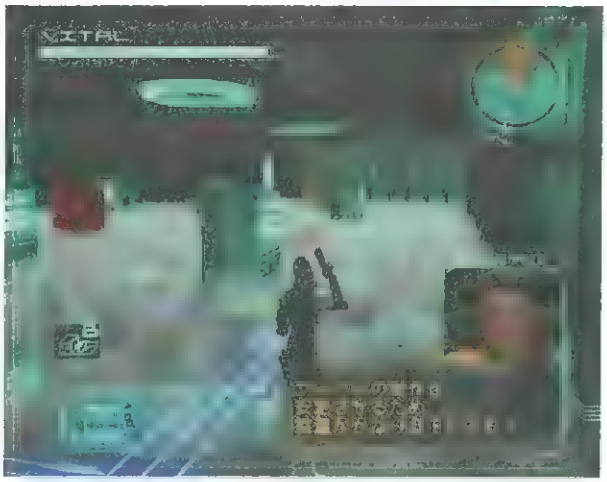
*Les fans de Backdraft devraient apprécier. Fire Fighter est un grand spectacle : des cris, des explosions, des larmes... Ça doit être ça le quotidien d'un pompier.*



*Un mur vous gêne ? Prenez votre hache et démolissez tout. Pas de temps à perdre. Il y a peut-être des vies à sauver de l'autre côté.*

*L'équipe de production s'est rendue dans une vraie caserne à Tokyo afin de mieux comprendre la vie des pompiers.*

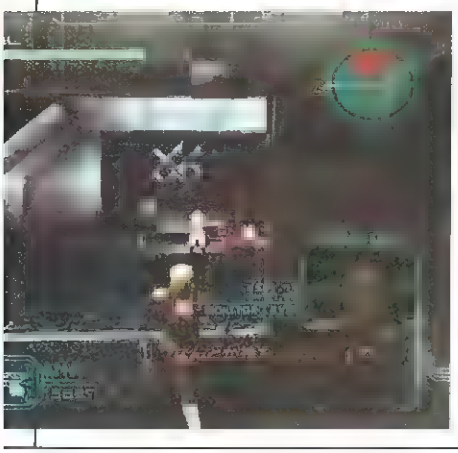
# Cool Girl



*Cool Girl, même s'il ne casse pas des briques au niveau des effets spéciaux, reste tout de même très soigné.*

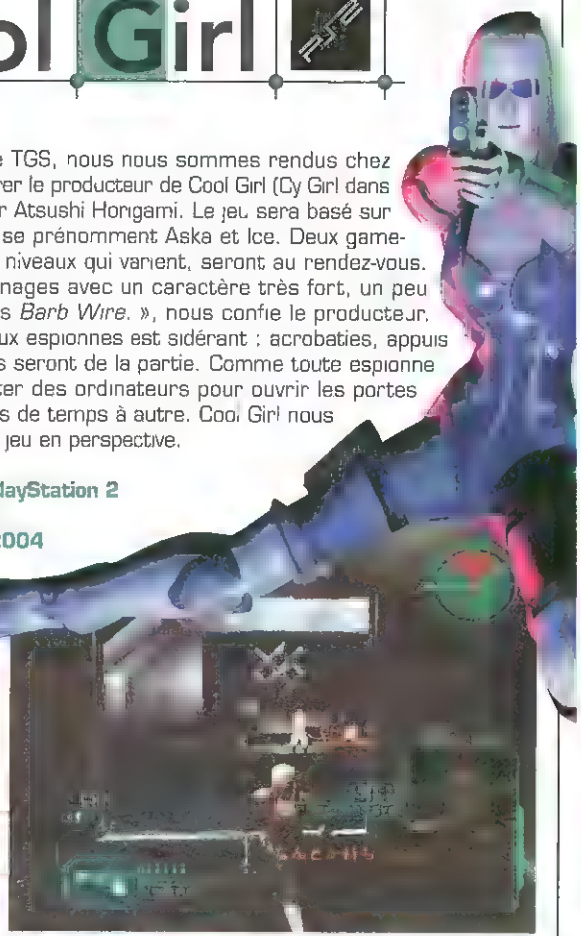
Peu de temps après le TGS, nous nous sommes rendus chez Konami afin de rencontrer le producteur de Cool Girl (Cy Girl dans nos contrées), monsieur Atsushi Horigami. Le jeu sera basé sur l'infiltration. Les deux héroïnes se prénomment Aska et Ice. Deux gameplays bien différents, voire des niveaux qui varient, seront au rendez-vous. « J'ai voulu créer deux personnages avec un caractère très fort, un peu comme Pamela Anderson dans *Barb Wire*. », nous confie le producteur. Le nombre d'actions de nos deux espionnes est sidérant : acrobaties, appuis sur les murs et autres roulades seront de la partie. Comme toute espionne qui se respecte, il faudra pirater des ordinateurs pour ouvrir les portes et résoudre des petites énigmes de temps à autre. Cool Girl nous a étonnamment surpris. Un bon jeu en perspective.

**Éditeur : Konami • Machine : PlayStation 2**
**Sortie au Japon : Février 2004**
**Sortie en Europe : Printemps 2004**

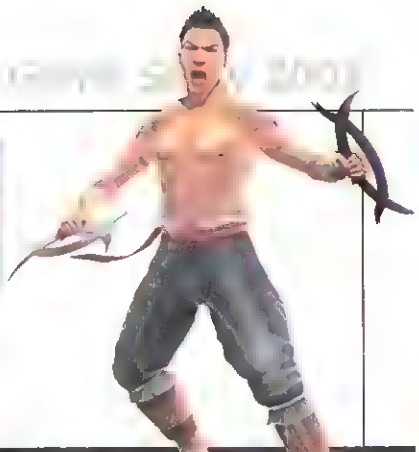


*Vous serez en permanence en communication radio avec votre boss. Très utile pour vous aiguiller si vous êtes perdu.*

*Voici Atsushi Horigami, le producteur de Cool Girl et grand fan de Quentin Tarantino.*



# Jade Empire



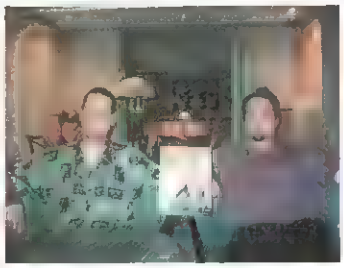
C'est lors du TGS que nous avons rencontré les messieurs de Bioware (on leur doit récemment KOTOR) responsables de leur prochain titre : Jade Empire. Ce jeu d'aventure exclusif à la Xbox se déroule dans la Chine antique, et vous permet de jouer avec six personnages différents. « Jade Empire fait partie de la 2e génération de jeux Xbox. » Rien n'est laissé au hasard, mouvements des cheveux, des vêtements, tout a été reproduit avec un réalisme impressionnant. Jade Empire alternera les phases de combat et d'exploration. Il existe trois styles de combat : avec une arme, en se transformant en animal ou en utilisant les arts martiaux. Tout le secret repose dans la gestion du « Chi ». Un jeu décidément très zen, qui sera intégralement traduit en français et sortira fin 2004 (oui, ça fait loin).

**Éditeur : Microsoft**
**Machine : Xbox**
**Sortie au Japon : 4e trimestre 2004**
**Sortie en Europe : 4e trimestre 2004**

*Cette demoiselle est vraiment charmante. Toute ressemblance avec Lucy Liu est fortuite.*

*Même si la version qui nous était présentée était très peu avancée on pouvait cependant voir le travail réalisé sur les décors. Ça a l'air bien parti.*

*Les dialogues sont très drôles et vous feront sourire à coup sûr. Ce marchand par exemple ne veut pas aller combattre pour rester en vie au cas où les producteurs feraient une suite.*



# Puyo Puyo Fever

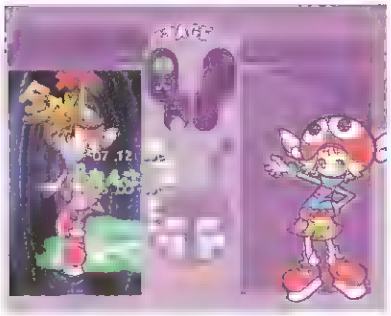
ARCADE PS2 Dreamcast

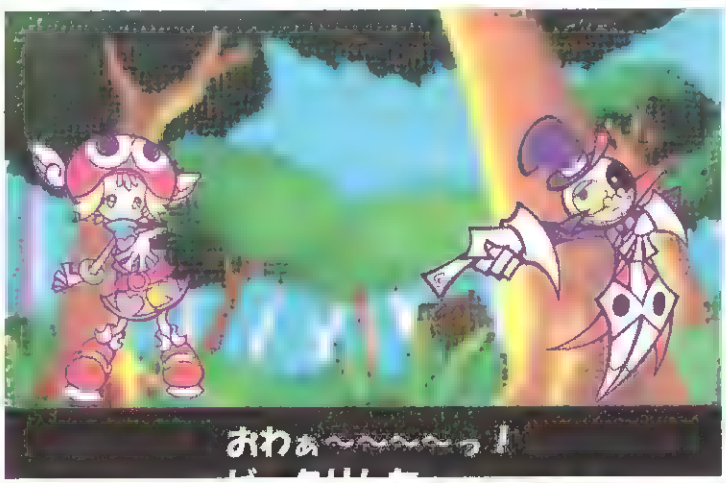
Les Puyo sont de retour ! Même si le concept n'est pas très récent et que l'on croyait avoir fait le tour de ce jeu de réflexion (il faut empiler quatre slime de la même couleur pour les faire disparaître), Sega tente de nous prouver le contraire avec Puyo Puyo Fever. Deux grosses nouveautés : la première, un mode « puyo puyo fever » faisant la part belle aux combos. Une fois un Fever réalisé, votre écran sera débarrassé de tous les puyo et devendra propre comme un sou neuf. La deuxième est la possibilité de jouer online à cette petite merveille sur PS2, GC, DC (non elle n'est pas morte), Xbox et arcade ! Oui, vous avez bien lu, ce jeu réunira les joueurs issus de cinq plates-formes différentes, un record dans le monde des consoles.

*Attaques spéciales : mode Fever il va falloir avoir des nerfs d'acier pour ne pas craquer.*

**Éditeur : Sega • Machines : Arcade, PS2, DC, Xbox et GC**
**Sortie au Japon : Hiver 2003**
**Sortie en Europe : N.C.**

*Un mode un seul joueur est aussi prévu. En mode offline, vous pourrez même jouer jusqu'à deux.*






*De nouveaux personnages feront leur apparition et enrichiront le monde de Puyo.*

# 360, 720, 1 080... Faites tourner

3+
www.pegi.info

Microsoft game studios

mcm

Fondu de neige et de glisse ? Avec Amped 2, découvre l'expérience freestyle la plus authentique sur terre ou dans les airs. Mets-en plein la vue sur les montagnes du monde entier dans des sessions de ouf. Ride avec tes amis et déchire l'écran sur Xbox Live. Défie les boarders du monde entier et deviens un champion sur XSN Sports. Bluffe les sponsors et les medias en rentrant des "stalls", des "aerials" ou des "butters" de folie. Maîtrise le "snowskate" sur plus de 300 musiques hip hop, techno ou rock indé et deviens une légende vivante du snowboard. Avec Amped 2, quel que soit ton style, la montagne est à toi. Alors lève-toi, glisse et mange de la poudreuse pour atteindre les sommets. Xbox. Jouons ensemble.

XSN SPORTS

XBOX LIVE

amped 2

XBOX

it's good to play together*

www.xbox.com/fr/amped2

©2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Amped, Xbox, les logos Xbox, XSN Sports, Microsoft Game Studios et Xbox Live sont soit des marques, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Les noms des autres marques sont la propriété respective de leurs ayants droit. Le service Xbox Live est vendu séparément. * Xbox. Jouons ensemble.

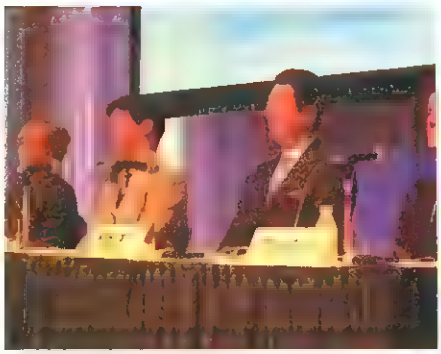
Made in Japan

# Kingdom Hearts II

Éditeur : **Square Enix**
Machine : **PlayStation 2**
Sortie au Japon : **Courant 2004**
Sortie en Europe : **N.C.**

**Outre la conférence donnée le matin même, Square Enix organisait une autre séance pour présenter un tout nouveau titre de son studio principal, le studio 1. Cependant, ce titre suspense n'en était plus vraiment un, la presse japonaise ayant donné les premiers détails de ce jeu surprise la veille. Récit de l'événement.**

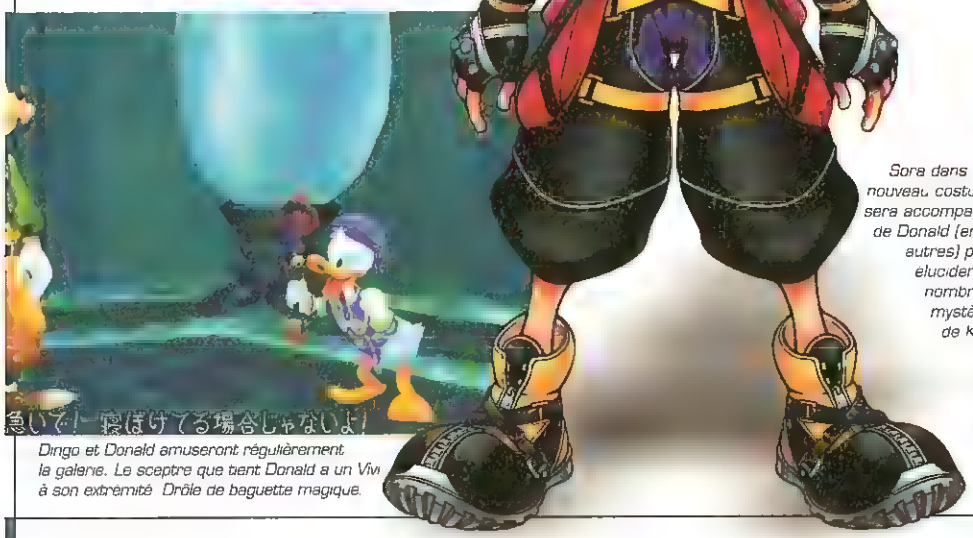
Avant de prendre nos places, nous remarquons la présence du staff français de Disney. Comme par hasard, il s'agissait des mêmes personnes que nous avions rencontrées au Japon deux ans avant lors de l'annonce de Kingdom Hearts premier du nom. Autre indice, les gens d'EA, décidément bien occupés, ne sont pas trop loin non plus. Tout est soigneusement caché sous des rideaux et les journalistes prennent place. Les lumières se baissent, et après un très court show lumineux, le big boss de Square Enix, Wada san, prend la parole. Outre KH Chain of Memories et FFVII AC, le studio 1 travaille actuellement sur Kingdom Hearts II ! Même si l'entente entre Sony, Disney et Square était parfois houleuse à l'époque, le jeu a eu la mauvaise idée de se vendre. Alors tout naturellement, c'est reparti pour un tour ! Pour l'équipe de développement, on prend presque les mêmes et on recommence : Testuya Nomura cumulera les postes de chara designer et de directeur, Shinji Hashimoto et Yoshinori Kitase s'occuperont de la production du titre et Kazushige Nojima sera en charge du scénario. L'histoire de Kingdom Hearts II se déroulera plusieurs années après celle de KH Chain of Memories. Nombreux ont été les joueurs à se poser des questions à la fin de KH Final Mix. Qu'ils soient rassurés, KH II devrait répondre à toutes leurs interrogations selon l'équipe de développement. La vidéo présentée ne dévoilait aucune phase de gameplay, juste des cut scenes très soignées, comme à l'accoutumée. On remarquera cependant l'arrivée de nouveaux personnages : un jeune garçon qui connaît Sora et se bat avec une clé dans chaque main, ou encore un étrange sorcier à la chevelure rouge. Sans oublier une bien mystérieuse momie avec un œil bandé ! Rajoutez à tout cela une armée entière vêtue de robes et de capuches (Mickey en fait partie) afin de s'assurer d'être dans le flou le plus total. Il semblerait que comme dans FFX-2, les différents costumes que vous revêtirez auront une incidence sur les combats. Testuya Nomura a confirmé la présence de persos issus de FF dans ce nouvel opus. Il ne reste plus qu'à attendre 2004 pour y jouer en import. On peut être confiant quant à la sortie de ce titre dans nos contrées.



*Voici les principaux acteurs dans le développement de KHII. De gauche à droite : Nomura, Kitase, Wada et Graham Hopper, un pote de Mickey.*

*Sora se recueille en silence et ferme les yeux. Quel lien peut bien unir le sorcier à la chevelure rouge et notre héros ?*

*Devant ce jeune homme se dresse un géant qui n'est pas un « Heartless ». Qui est ce nouvel adversaire ?*

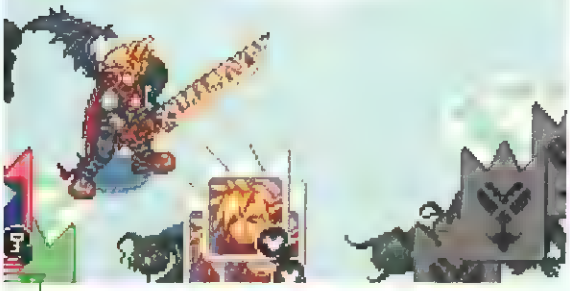


*Dingo et Donald amuseront régulièrement la galerie. Le sceptre que tient Donald a un Vivi à son extrémité. Drôle de baguette magique.*

*Sora dans son nouveau costume sera accompagné de Donald (entre autres) pour élucider les nombreux mystères de KHII.*

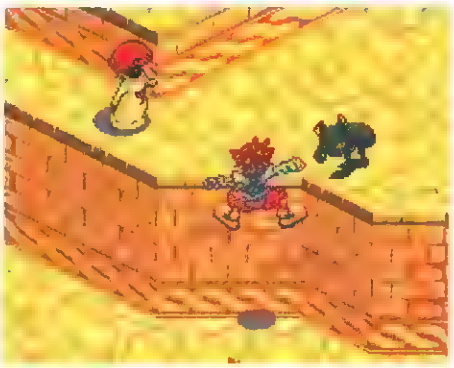
# Kingdom Hearts Chain of Memories

*Cloud sera de retour ! Entre FFVIIAC et KH COM on ne peut pas dire qu'il chôme !*

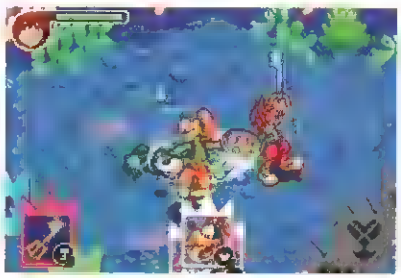


Personne ne s'attendait vraiment à voir débarquer Kingdom Hearts sur GBA. Cet épisode, intitulé Chain of Memories, est la suite de Kingdom Hearts premier du nom sorti l'année dernière sur PS2. Les graphismes seront bien sûr en 2D, avec des phases en 3D iso. Nous retrouverons Sora et ses acolytes de toujours, Dingo et Donald. Bien sûr, de nombreux persos de FF feront leur apparition, comme Cloud que vous pouvez voir sur une des photos suivantes. La méthode de combat est basé sur un système de cartes, chacune contenant une attaque ou un pouvoir différent. Le plus impressionnant est sans doute la présence d'images de synthèse de très bonne qualité. Sortie prévue courant 2004.

**Éditeur :** Square Enix • **Machine :** Game Boy Advance
**Sortie au Japon :** Courant 2004
**Sortie en Europe :** N.C.



*On retrouve avec grand plaisir les persos Disney dont le très loufoque Dingo*

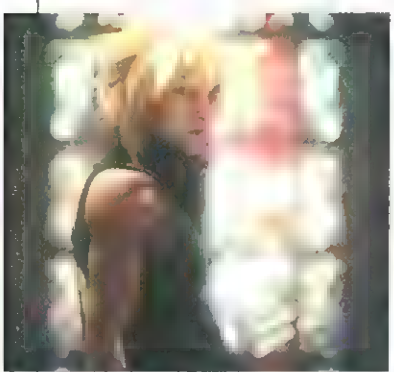


# Final Fantasy VII Advent Children

Cette annonce du studio phare de Square avait de quoi surprendre. Les rumeurs les plus folles couraient deux jours avant la présentation. Un remix sur PSP ? Encore une suite à la FFX-2 mais pour FFVII ? Rien de tout ça ! *FFVII Advent Children* n'est pas un jeu mais un film entièrement réalisé en CG. Déjà pas mal occupé entre FFX-2 International et Kingdom Hearts II, il faut croire que le studio 1 a du temps à revendre. L'histoire se déroule deux ans après la fin de FFVII. Nous retrouverons bien sûr Cloud mais aussi Sephiroth. Yoshinor Kitase a annoncé que ce film était une sorte de challenge, de défi pour les membres du studio 1. Le président Wada a même ajouté qu'avec le online, Square Enix voulait conquérir de nouveaux terrains. Ce film sortira l'été prochain au Japon. Inutile de dire qu'il ne paraîtra pas au cinéma chez nous, vu la déculottée de *FF The Movie*. Enfin, Final Fantasy VII Advent Children a l'air très prometteur, et c'est bien là le principal

*Cloud retrouvera pour le plus grand bonheur de ses fans, son épée démesurée*

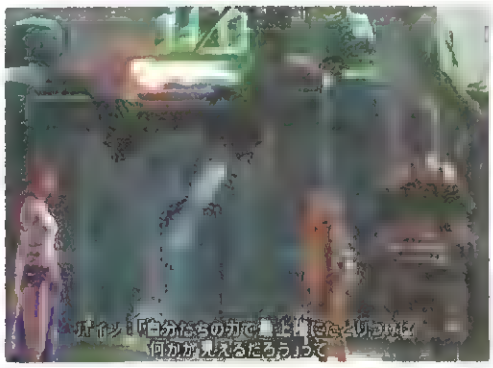
*Un véritable régal pour les yeux ! Dommage que l'extrait présenté lors de la conférence ne durait pas un peu plus longtemps*



# FFX-2 International + Last Mission

Histoire de ne pas perdre les bonnes habitudes prises depuis FFVII, Square Enix sortira à Noël au Japon une version remixée de FFX-2, avec les voix en US et deux, trois petits bonus. Pour le moment, une seule nouvelle « dress » a été dévoilée : « Psychic Fighter ». Yuna et ses deux copines utiliseront alors des attaques mentales pour venir à bout de leurs ennemis (ces derniers n'ont rien à craindre). Le mode « Last mission » vous emmènera à l'intérieur de la tour de Yadonoki. Vous ne pourrez utiliser que les objets trouvés à l'intérieur de cette tour. D'après l'équipe de développement, cette mission devrait être particulièrement corsée. Rien à voir avec la choucroute, un autre remix est prévu, celui de Star Ocean till the End of Time, qui ressortira sans bug sur deux DVD avec plein de bonus le 25 décembre. Le tout sous l'appellation « director's cut ». Si ces jeux n'étaient pas facturés au prix de jeux neufs, ça ferait presque croire à la magie de Noël.

**Éditeur :** Square Enix • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie au Japon :** Décembre 2003 • **Sortie en Europe :** N.C.



*Paine se demande bien ce qui se cache dans les étages supérieurs de la tour*

*La tour de Yadonoki s'élève sous les yeux de Yuna. Quels secrets renferme-t-elle ?*

*L'équipe de FFX-2 nous a appris que la VF de X-2 serait en 50 Hz, avec des voix US, et que ce ne sera même pas la version International avec Last Mission ! Limite foutage de tronche*

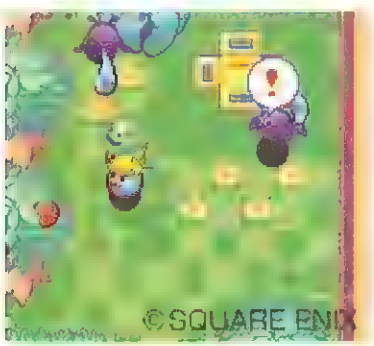
# Du côté de Dragon Quest

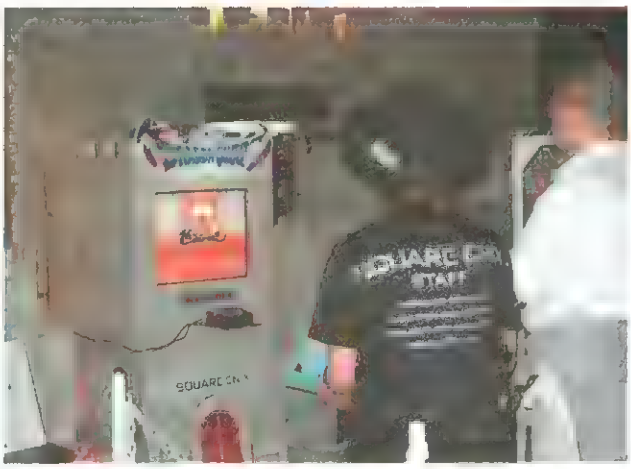
*Ça c'est du fauteuil ! Qui n'a jamais rêvé d'avoir un slime qui épouse parfaitement la forme de son arrière-train ?*

Pas l'ombre d'un Dragon Quest VIII sur le stand de Square Enix. Il faut croire que les titres les plus attendus savent se faire discrets (n'est-ce pas FFXII ?). Pour consoler tous les fans de Dragon Quest, deux jeux étaient à l'honneur sur le stand : Slime Mori Mori Dragon Quest et Kenshin Dragon Quest. Le premier est un titre GBA où vous jouerez avec un « slime » tout droit issu de l'univers de DQ dans un jeu de plate-forme/action. Il sortira sur GBA le 14 novembre prochain. Le deuxième est un jeu un peu plus particulier, parce qu'il se branche directement sur la télé et se compose d'un module de réception et d'une épée. À l'aide de votre glaive, vous devrez trancher tout ce qui bouge devant votre écran. La machine reconnaît plutôt bien les déplacements de l'épée et avec un peu d'entraînement, on peut vraiment s'amuser à tout découper en rondelles. Ce jeu est disponible au Japon depuis le 19 septembre.

**Éditeur :** Square Enix
**Machines :** Slime (Game Boy Advance), Kenshin (à brancher direct sur la TV)
**Sortie au Japon :** Slime : 14 novembre 2003 ; Kenshin : déjà disponible
**Sortie en Europe :** N.C.

*Remarquez la présence du petit module juste devant la télé. Pas besoin de console pour jouer, tout est dedans ! Le tout avec l'épée est vendu 60 euros.*





# PRINCE OF PERSIA

## LES SABLES DU TEMPS

« La nouvelle star est là [...] S'il n'y a qu'un jeu d'action cette année, c'est celui là »
Jeux Vidéo Magazine - sept 03

## Ça sent la fin ?

- Je vais m'écraser au sol
- Je vais me faire couper en deux par la brute du dessus
- Grâce à la maîtrise du temps, je reviens en arrière et je m'occupe de leur cas

Maîtrisez le Temps pour venir à bout de vos ennemis et des pièges les plus redoutables.

- Le retour en arrière pour échapper à la mort
- Ralenti et accélération pour les combats les plus difficiles
- Les visions pour devancer les dangers

Osez une prise de risques maximum. Variez les expériences de jeu à l'infini.

12+

BEST OF E3 2003

**La simple apparition de Sonnin et d'Igarashi au TGS a mobilisé les foules, des fans de Castlevania bien sûr, mais aussi tous les gothiques environnants ! C'est donc après l'euphorie du TGS que nous nous sommes rendus dans les locaux flambant neufs de Konami situés à Roppongi Hills pour rencontrer Iga, le producteur, et Yamane san, la compositrice de cet opus.**

# Castlevania Lament of Innocence

Editeur : **Konami**
Machine : **PlayStation 2**
Sortie au Japon : **Novembre 2003**
Sortie en Europe : **Mars 2004**

*Igarashi a fait son show au TGS devant plusieurs centaines de fans. L'occasion aussi de passer un peu en revue l'historique des Castlevania pour le plus grand plaisir de tous.*

Après les deux horreurs réalisées aux États-Unis sur N64, on aurait pu croire que le poids sur les épaules d'Iga était conséquent pour cette nouvelle tentative en 3D. « Bien sûr, nous sommes conscients que Castlevania est une grosse licence et nous ne voulons pas décevoir les joueurs. Cependant nous avons eu une très grande liberté d'action sur ce titre, et nous avons pu globalement mettre tout ce que nous voulions dedans. Nous devions inclure quatre niveaux supplémentaires, mais par manque de temps, cela ne sera malheureusement pas possible », nous a-t-il répondu. En ce qui concerne la partie sonore, Yamane san nous a confié s'être inspirée des illustrations de Kojima. De plus, elle a voulu reproduire une ambiance proche du XIXe siècle en utilisant des sons de cloches par exemple. Ses inspirations principales sont les chants grégoriens, Bach et Beethoven. Pour ne rien gâcher, cet épisode sera en Dolby Pro Logic II. Plus concrètement, lorsqu'un Golem essaye de vous frapper et vous rate, vous pourrez entendre le poing passer devant puis derrière vos oreilles !

*Le nombre de pouvoirs à récupérer semble conséquent. Vivement le mois de novembre pour que l'on puisse enfin le découvrir en import.*

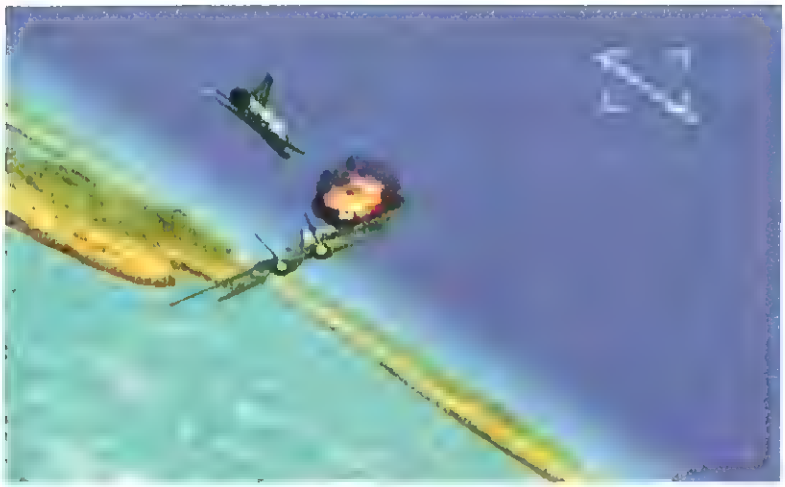
## À l'attaque !

Ce Castlevania comprendra un système de sous-armes : boomerang, hache, dague et même des cristaux. Ces derniers pourront servir de bombes qui seront déclenchées quand bon vous semblera. Sans oublier de parler d'une nouveauté : l'« effective orb system » qui vous permettra de bénéficier de nouveaux pouvoirs une fois certains ennemis vaincus. Mais ce n'est pas tout. « J'ai rempli le jeu de nombreux petits clins d'œil pour les fans de la série. Par exemple, Medusa apparaît de la même façon que la Medusa dans le premier Castlevania sorti sur NES. Il y a aussi le Golem de Blood lines sur MD », déclare Igarashi, véritable monsieur Castlevania chez Konami depuis Symphony of the Night sur PS. Ses principales inspirations et références ? Le *Dracula* de Coppola, *Frankenstein*, et aussi une passion pour l'art nouveau et l'art déco. Le gendre idéal en somme ! Castlevania : Lament of Innocence sortira au mois de novembre au Japon et courant mars en Europe. On espère seulement que les petits problèmes d'aliasing seront réglés d'ici là.

*Deux contre un. Le combat semble bien inégal, mais votre fouet est une arme redoutable dans des mains expertes. Ne l'oubliez pas !*

*Iga sur la gauche et Yamane san sur la droite. Sa carte de visite nous indique que son métier est : « Majestic Composer ». La classe quoi.*

# Sega Ages



*After Burner ou les joies de Tom Cruise dans Top Gun C'est une version revisitée d'After Burner qui a été utilisée pour le R 360, une borne de jeu ou vous pouvez vous retrouver la tête en bas*

Avec le rachat de 3D Ages l'année dernière, un éditeur spécialisé dans des jeux à prix réduits, Sega peut désormais continuer sur sa lancée de remixes de titres légendaires. Les cinq premiers chapitres sont sortis au Japon et ce n'est que le début d'une véritable avalanche. D'ici l'année prochaine sortiront : Hokuto no Ken, Virtua Racing, Outrun, Streets of Rage, Decathlete Collection, After Burner, Gain Ground, Columns, Bonanza Bros, Phantasy Star II et IV... Parmi tous ces titres, le plus attendu est sans doute Virtua Racing, qui n'a jamais eu droit à une conversion décente, que cela soit sur MD (avec le fameux chip SVP, le Sega Virtual Processor), 32X ou Saturn. La PS2 devrait enfin pouvoir nous rappeler nos émois sur ce jeu basé sur le Model 1 de Sega. Le bonheur a cependant un prix : 2 500 yens, soit environ une vingtaine d'euros.

*Decathlete est une excellente occasion de se défouler en martelant gaiement son pad*

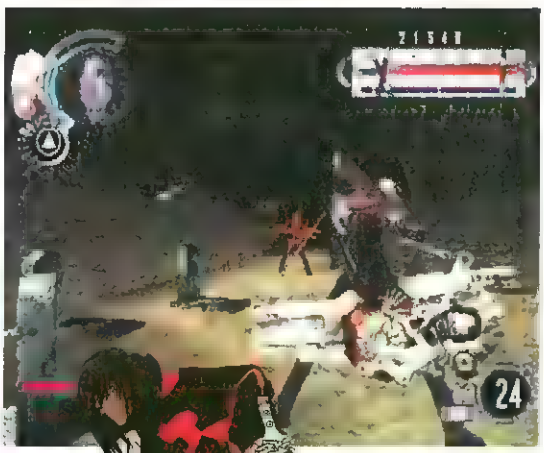
*Ahhh. Outrun. Quelle époque ! Le deuxième épisode sortira d'ailleurs très prochainement en arcade et sur Xbox*

**Éditeur : Sega**
**Machine : PlayStation 2**
**Sortie au Japon : Fin 2003**
**Sortie en Europe : N.C.**

# Gungrave O.D.

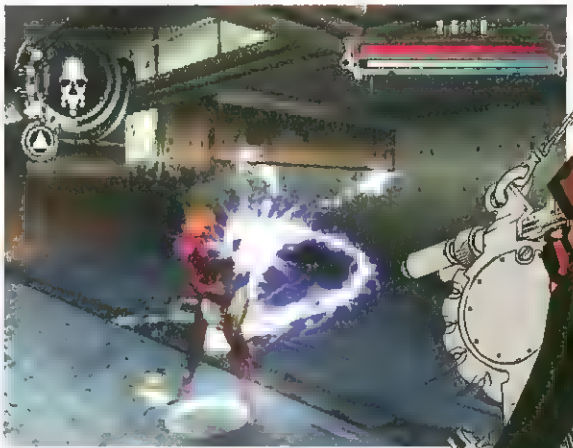
Vous avez pulvérisé 32 manettes à force de marteler les boutons de votre Dual Shock 2 ? Bonne nouvelle, il va falloir racheter un stock de pad, « The Grave » est de retour. Toujours produit par Red et toujours illustré par Nightow (*Trigun*), Gungrave O.D. se déroule trois ans après le premier épisode. Selon l'équipe de développement, il y a trois temps dans Gungrave O.D. Un pour les niveaux, un pour les CG et un pour la destruction. Pourquoi pas... Toujours est-il que cet opus est toujours un joyeux fouillis où le principal de l'action est de marteler le bouton tir comme un dingue pour tout annihiler à l'écran. The Grave ne sera plus seul, il sera désormais épaulé par Billy et Kabane. La version présentée sur le salon ramait pas mal par endroits. Il va falloir se dépêcher chez Red pour que le jeu sorte nickel d'ici le mois de janvier !

**Éditeur : Sega**
**Machine : PlayStation 2**
**Sortie au Japon : Janvier 2004**
**Sortie en Europe : N.C.**

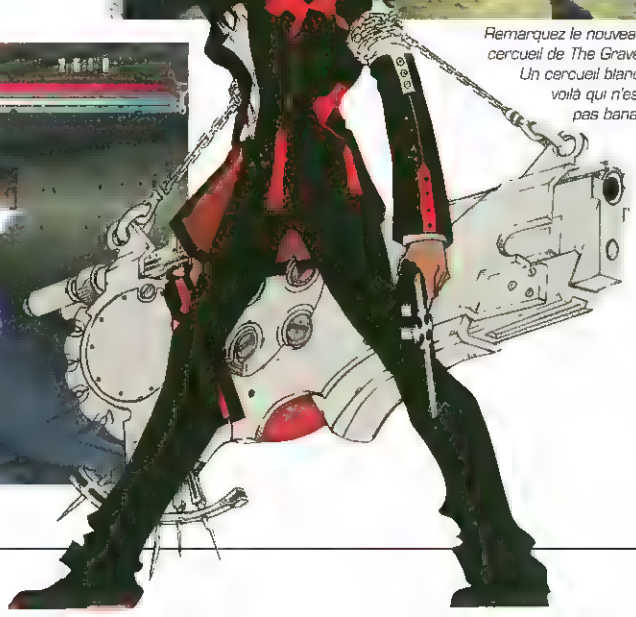



*Remarquez le nouveau cercueil de The Grave. Un cercueil blanc voilà qui n'est pas banal*

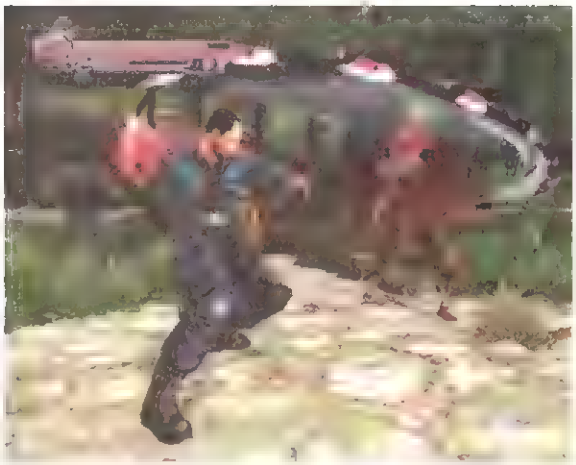
*The Grave a abandonné son chapeau, mais cela ne l'empêche pas d'utiliser ses flingues comme un forcené*



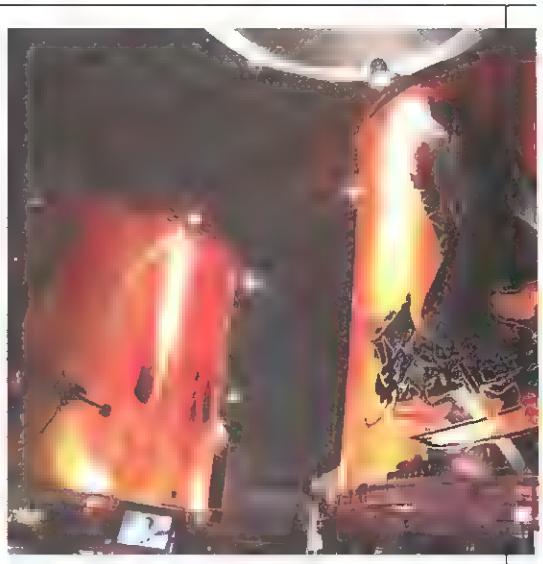
*Billy se servira des pouvoirs de sa guitare pour tout anéantir à l'écran*



# Onimusha 3



*Le champ d'action et les possibilités offertes par le fouet sont hallucinants. Vous pourrez ligoter votre ennemi, le faire venir à vous pour l'achever, ou encore vous accrocher et vous prendre pour Indiana Jones*



*Les deux piliers Onimusha 3 (une version avec Jean Reno et l'autre pour Samanosuke) monopolisaient le centre du stand de Capcom. Voilà une manière un peu originale de présenter le dernier rejeton de la série*

Nous vous avons déjà parlé de ce titre dans les précédents Joypad. Onimusha 3 mettra en scène deux héros principaux, dont Jean Reno dans le rôle de Jacques Bran. Capcom a eu la bonne idée de faire deux versions séparées sur son stand. L'une permettait de faire mumuse avec Léon et l'autre de trancher en deux les créatures avoisinantes de l'Arc de Triomphe avec Samanosuke. Nous avons rencontré rapidement Keiji Inafune, le producteur d'Onimusha 3. Il espère bien attirer l'attention de beaucoup d'Européens grâce à la présence de Jean Reno. Pourquoi pas ? On peut dire que Capcom ne sait plus faire de jeux sans inclure de vedettes ou de clones de célébrités dans ses dernières productions : Rebecca de Bio 0 ressemble étrangement à Ayumi Hamazaki, Kevin dans Outbreak est le frère jumeau de Tom Cruise... Enfin bon, toujours est-il qu'Onimusha 3 est vraiment jouissif. L'aventure nous conduira même à travers les escaliers de l'Arc de Triomphe pour finir sur son tout contre un robot tank. Allez, encore un peu de patience.

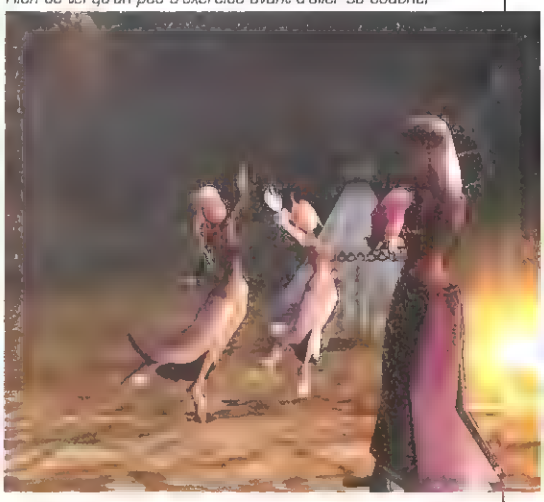
**Éditeur : Capcom • Machine : PlayStation 2**
**Sortie au Japon : Mars 2004**
**Sortie en Europe : Courant 2004**

# True Fantasy Live Online

*Je me demande bien ce que les chefs cuistots vont nous cuisiner ce soir.*

*Sur le stand Xbox, TFLO était bien sûr à l'honneur. Cela suffira-t-il à provoquer un soupçon d'intérêt des joueurs japonais pour le magnétoscope de Bilou ?*

*Rien de tel qu'un peu d'exercice avant d'aller se coucher*



On ne présente plus ce MMORPG développé par Level 5 (qui bosse actuellement sur Dragon Quest VIII et un nouveau RPG sur PS2). TFLO se distingue des autres productions du même genre par sa gestion des personnages, vraiment très poussée. Votre alimentation fera varier le poids de votre perso, par exemple. Vous pourrez aussi, si le cœur vous en dit, devenir cuisinier et préparer à manger pour des tablées démentes en fonction des ingrédients que l'on vous aura apportés. Envie de devenir sorcier ? Il faudra avant tout aller à l'école de magie pour apprendre vos premiers sorts. Les moyens de locomotion seront nombreux et diversifiés : chevaux, dragons et même balais pour les magiciens. Pour ne rien gâcher, TFLO est en plus un véritable régal pour les yeux, le cel shading lui allant à merveille.

**Éditeur : Microsoft Games • Machine : Xbox**
**Sortie au Japon : Fin 2003**
**Sortie en Europe : N.C.**

**Avec l'ADSL AOL illimité et AOL 8.0,
on est tout de suite beaucoup plus puissant.**

**Avec AOL ADSL et AOL 8.0, testez la différence.
www.aol.fr ou appelez le 32 52**

(coût d'un appel local depuis un téléphone fixe)

AOL

À 100 %

Made in Japan

L'histoire d'Elsa commence lorsqu'une base allemande est la proie d'assaillants inconnus

**Entre FM4, Front Mission Online et le remix du premier opus, on peut dire que Square Enix met l'accent sur cette excellente saga. Il n'y a plus qu'à attendre d'éventuelles dates pour l'Europe.**

# Front Mission 4

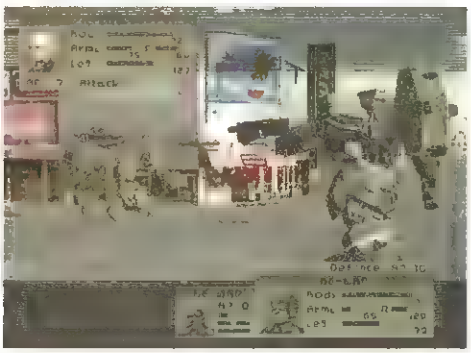
**Square Enix**
**PlayStation 2**
**Japon : Décembre 2003**
**N.C.**

L'histoire de FM4 se déroule en 2096, soit 6 ans après les événements de l'île d'Huffman (Front Mission 1). L'action s'articulera principalement autour de deux persos. Honneur aux dames, commençons par Elsa : cette demoiselle, âgée de 22 printemps, était pilote de Wanzer pour l'armée française. Elle intègre le Durandal (une unité de la European Community, spécialisée dans la recherche) au début de l'histoire. Autant elle a une très bonne connaissance pour tout ce qui touche aux combats, autant c'est une quiche pour tout ce qui est lié à la robotique ! Elsa est quelqu'un d'honnête et droit, et elle met un point d'honneur à faire régner la justice. Alors qu'elle n'est membre du Durandal que depuis quelques jours seulement, Elsa est envoyée en mission de reconnaissance afin de découvrir les raisons de l'attaque d'une base allemande. Une fois sur place, elle constate qu'il ne reste plus grand-chose, toutes les unités allemandes ont été détruites par des inconnus !

## Du côté de l'U.C.S.

Le deuxième perso principal s'appelle Darill. Il s'agit d'un officier de 32 ans, qui a été rétrogradé au rang de sergent, après une altercation avec un haut gradé. Cette histoire l'a complètement découragé, et il serait même presque cynique dès que l'on parle avec lui de l'armée et des militaires. Même si en apparence il peut sembler superficiel, c'est surtout quelqu'un qui a perdu tous ses repères et cherche de nouveau une raison et la motivation de se battre. Son histoire se déroule en Amérique du Sud. Le gouverneur de l'État du Venezuela déclare soudainement son indépendance et ne souhaite plus être rattaché à l'U.C.S. (the Unified Continental States, qui regroupe les États-Unis, le Canada et les États d'Amérique du Sud). Le gouvernement central de l'U.C.S. ne l'entend pas de cette oreille et dépêche immédiatement ses propres troupes pour venir à bout de l'insurrection. Darill fait partie de l'expédition. La routine s'installait pour régiment, jusqu'au jour où un avion militaire vénézuélien se crashe à proximité de leur base. Cependant, Darill était bien loin de se douter que la cargaison de cet avion allait changer sa vie... Tout un programme, annoncé par la projection d'une superbe vidéo. En passant sur PS2, les programmeurs ont bien évidemment dû se lâcher un peu plus. Résultat ? Des cartes dix fois plus grandes par rapport à FM3 et des environnements gigantesques et détaillés. Un nouveau système de combat, avec plusieurs fenêtres, sera aussi de la partie. Il ne reste plus qu'à attendre le mois de décembre pour le découvrir en import.

Yusuke Naora est le chara design de FM4. Il a récemment travaillé sur Unlimited Saga



NY 0130
TOPGEAR
RALLY
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
3+
Réglez votre voiture, et collez la
la pluie, la neige ne vous ralentiront pas.
Mais ne vous réjouissez pas trop vite après la ligne d'arrivée
Il y a 80 circuits, 10 voitures différentes, un mode 2 joueurs
Et un seul vainqueur.
TOP GEAR RALLY.
Maintenant sur Game Boy Advance
www.nintendo.fr
GAME BOY ADVANCE SP

# Astro boy Testuwan Atomu

Éditeur : Sega • Machines :
Sortie au Japon :
Sortie en Europe :

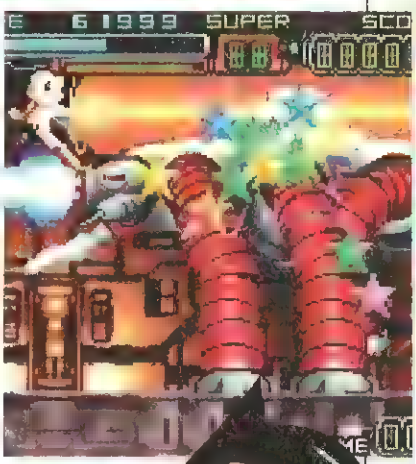
**Rappelez-vous, Sega déclarait détenir la licence *Testuwan Atomu* (*Astro le petit robot* en V.F.) l'année dernière lors de l'annonce de VF4 Evo. Nous savions déjà qu'une version GBA allait pointer le bout de ses boulons. Mais ce n'est pas tout ! La PS2 accueillera aussi le robot le plus humain de l'univers.**

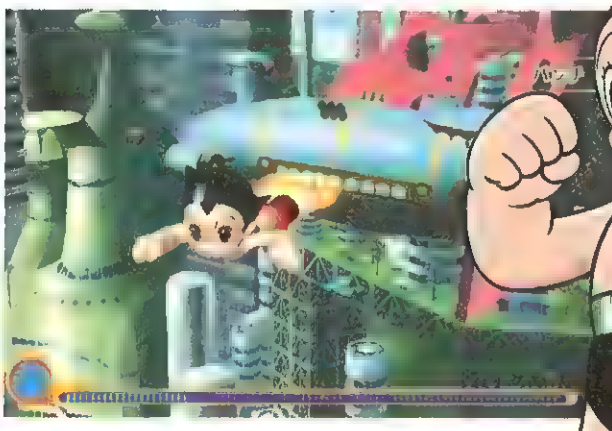
*Astro est partout ! Dans la jungle, dans les airs Rien ne semble pouvoir l'arrêter*

*Tiens, voici le roi Léo, une autre création de Tezuka D'autres persos de l'anime qui passe en ce moment au Japon feront également leur apparition*

Séquence nostalgie Si vous avez plus de vingt ans et que vous aviez une télé dans votre jeunesse, vous vous devez de connaître ce héros du futur. Toujours là quand il faut, c'est Astro le petit robot ! Même si Sega ne montrait qu'une vidéo de la version PS2, on pouvait déjà voir notre héros s'escrimer avec de nombreux adversaires dans les rues de Metro City. PS2 oblige, ses aventures seront en 3D. Il pourra bien évidemment utiliser toute une panoplie de pouvoirs pour faire régner la paix et la justice. Au début de l'aventure, il ne pourra utiliser que ses poings, mais il récupérera rapidement tout un tas de pouvoirs. Graphiquement très réussi et détaillé, le jeu vous permettra de voler au secours de la veuve et l'orphelin et pour faire régner la justice, jusque dans l'espace. La sortie est prévue au printemps prochain au Japon. Pas de date annoncée quant à une éventuelle sortie en Europe.

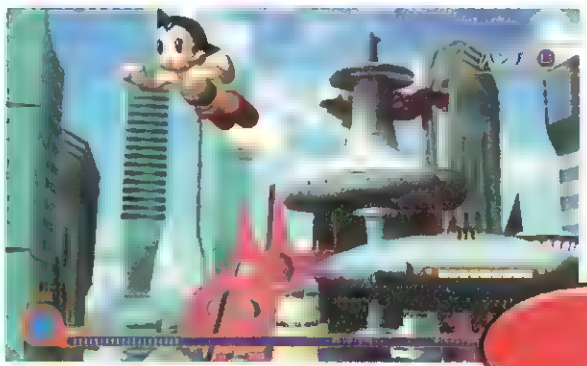
La 128 bits de Sony ne sera pas la seule machine prévue pour faire joujou avec Astro. La GBA s'y colle aussi avec des graphismes en 2D dans un jeu beaucoup plus orienté plate-forme. Là aussi il utilisera ses petits poings et pieds musclés à travers les dédales de Metropolis et de nombreux autres niveaux, comme la jungle ou même dans les airs avec des phases très proches d'un bon shoot'em up horizontal des familles. La version GBA est certes en 2D mais fourmille de petits effets graphiques sympathiques : zoom pour les rayons, cut-scenes pour rajouter du piment, etc Notre héros sera disponible sur GBA le 18 décembre sur l'archipel nippon. Le mot de la fin pour Astro avec son souhait le plus cher : « Construire un monde où les humains et les robots seraient amis. » Snif.

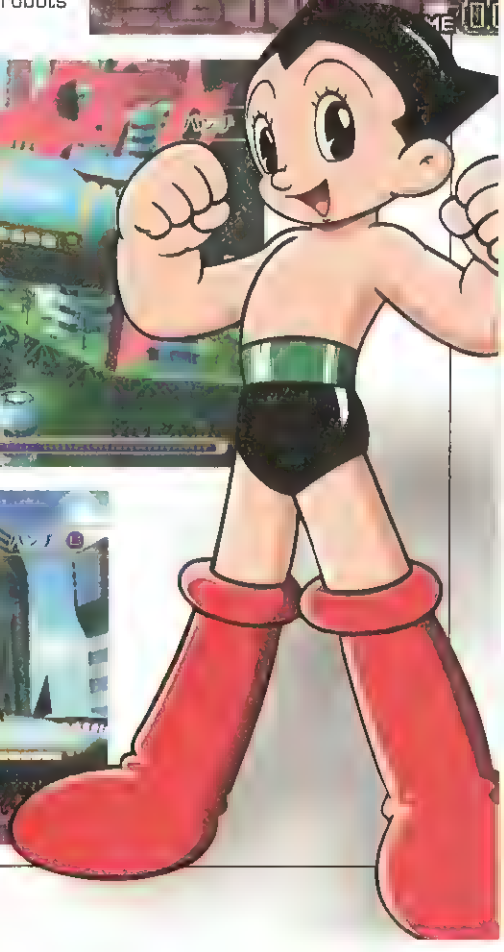


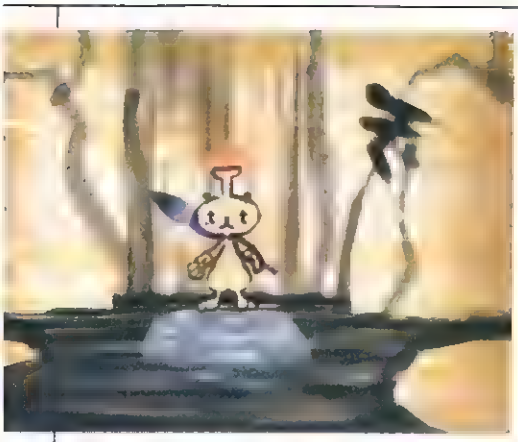


*Voici l'univers futuriste de Metro City On peut dire que les petits gars de Hitmaker se sont appliqués tellement le jeu paraît soigné*

*Bien évité ! Il ne reste plus qu'à prier pour que cette araignée géante se calme un peu*

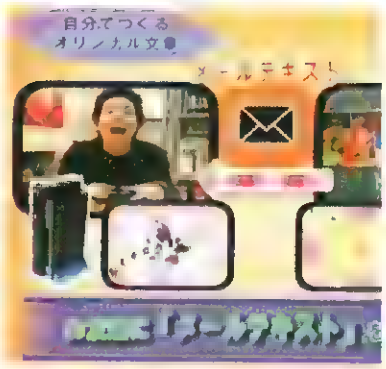






*Voici le héros de ce jeu Mojiburi Derrière lui une cascade d'encre noire*

*Avec un peu de temps, vous pourrez créer votre alphabet custom et en faire profiter vos amis*

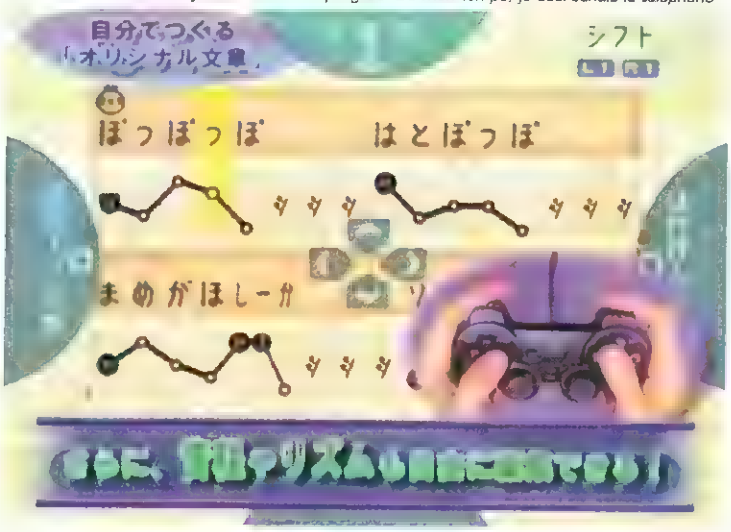


# Mojib Ribon

Si je vous dis Parappa the Rapper et Vib Ribbon... Vous allez me répondre que ce sont des jeux un peu « concept ». Joie et bonheur, les p'tits gars de Nanaon Sha ont remis ça avec Mojib Ribon, un jeu encore bien à l'ouest. Le but du jeu est d'avoir le bon timing pour écrire des textes. Le jeu ne se joue qu'avec le stick analogique droit, qu'il faut baisser pour écrire et lever pour arrêter d'écrire ou recharger son pinceau en encre. Vous aurez le choix entre trois persos : Mojiburi, Mojiko et Osorezan 1999. Avec un peu d'inspiration, vous pourrez même créer vos propres lettres et messages que vous pourrez envoyer par le Net à vos amis (Mojib Ribon est compatible online). Sony établira même un classement, qui vous offrira des points de renommée si vous faites partie de l'élite. Entre Kuma Uta et ce titre, les Japonais devraient bien s'amuser le 20 novembre prochain.

**Éditeur :** Sony • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie au Japon :** 20 novembre 2003 • **Sortie en Europe :** N.C.

*Il sera même possible de créer ses propres messages, de changer le tempo avant de les envoyer. C'est beau le progrès. De mon temps, je décrochais le telephone*



*Cet étrange personnage revient d'une mer de cadavres. Charmant. On se demande bien ce que cache ce sourire*

*Il est toujours rassurant de pénétrer dans un endroit et de trouver un cadavre gisant par terre. On croise les doigts pour qu'il ne se réveille pas*

*Nos deux jumelles survivront-elles à ce cauchemar ? Réponse au mois de novembre au Japon*

# Project Zero 2

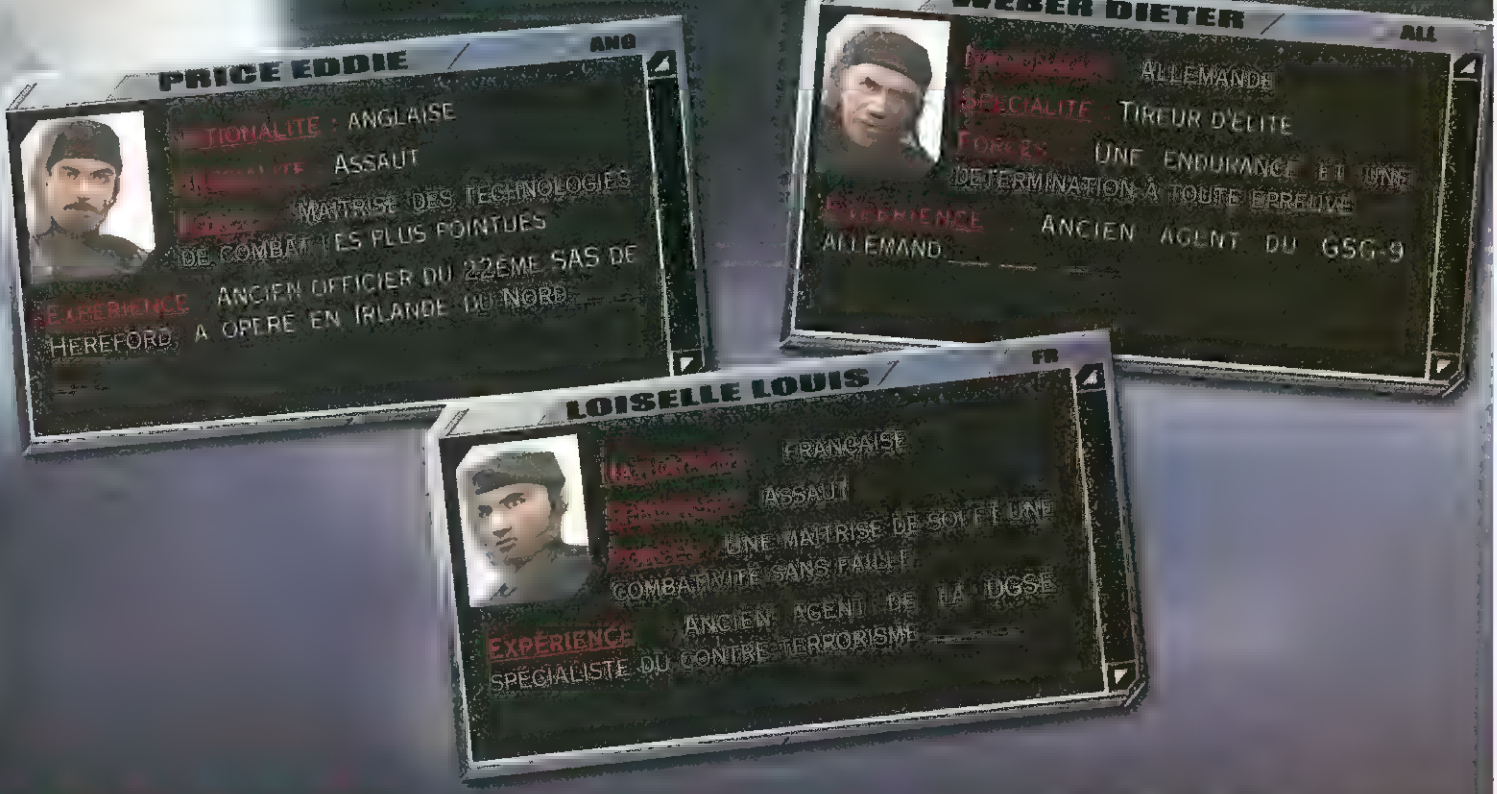
La suite du jeu d'horreur de Tecmo, dont nous avions déjà parlé, était en version jouable au TGS. Nous avons donc retrouvé les deux jeunes jumelles, perdues dans un manoir sordide. On peut très facilement remarquer les améliorations par rapport au premier opus. Le jeu des éclairages et des ombres sur les personnages et leurs visages a été choisi pour créer un véritable sentiment de mal à l'aise, et c'est plutôt réussi. Il faudra même se méfier de ce que peuvent renfermer les caisses... Seul petit bémol, nos deux jeunes demoiselles ont l'air d'être déjà prêtes pour la version 50 Hz. Un peu plus de tonus leur sera fort utile pour survivre. En outre, la concurrence sera rude cette année avec Siren, qui sortira avant et fait preuve de beaucoup plus d'originalité que le titre de Tecmo.

**Éditeur :** Tecmo
**Machine :** PlayStation 2
**Sortie au Japon :** 27 novembre 2003
**Sortie en Europe :** N.C.

« APRÈS SPLINTER CELL®, VOICI L'AUTRE FOUDRE DE GUERRE DE TOM CLANCY »
OFFICIEL XBOX MAGAZINE

Tom Clancy's

# RAINBOW SIX 3




# L'EQUIPE RAINBOW RECRUTE

DEVENEZ LE LEADER DE L'UNITÉ D'ÉLITE RAINBOW AU CŒUR DE MISSIONS À HAUT RISQUE.
A VOS COTÉS VOUS AUREZ LES MEILLEURS PARMI LES MEILLEURS.
LES AGENTS PRICE, WEBER ET LOISELLE ATTENDENT VOS ORDRES
EN SOLO COMME EN RÉSEAU VIA LE CASQUE À COMMANDE VOCALE.
DEVENEZ L'ÉLITE DE L'ANTI-TERRORISME !

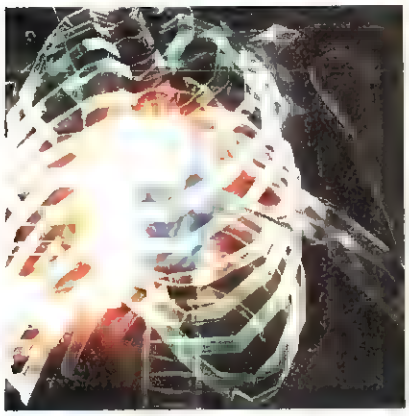
www.rainbowsix3.com

JEU VENDU SEUL OU AVEC LE CASQUE À COMMANDE VOCALE

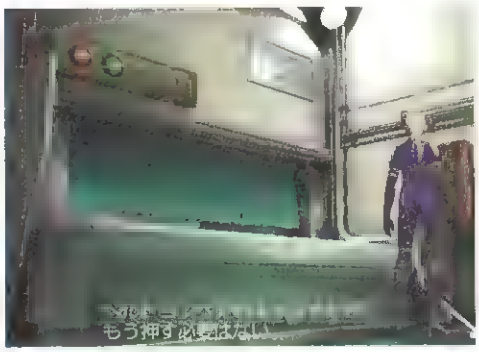
16+
www.pegi.info

LIVE XBOX UBISOFT

2006 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox logo are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.



*Remarquez avec quelle classe Nina vient à bout de ses opposants. Y aurait-il un peu de DMC 2 dans Nina ?*



## Nina

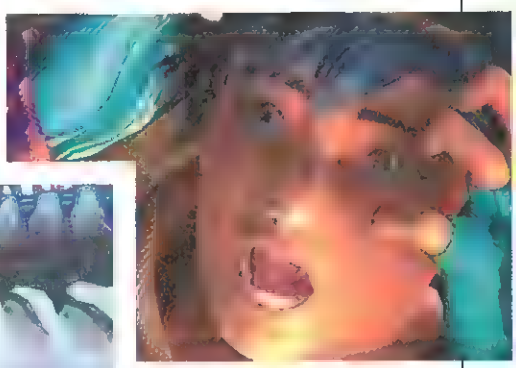
Le moins que l'on puisse dire, c'est que le stand Namco était très pauvre cette année, et il fallait chercher les nouveautés ailleurs. L'éditeur basé à Yokohama dévoilait cependant une vidéo de Nina. Ce jeu mettra en scène une des deux sœurs Williams qui devra venir à bout d'une organisation terroriste. Nina n'est pas sans rappeler le « Tekken Force Mode ». Vous vous baladerez dans des niveaux où vous devrez affronter des hordes de gardes. Plusieurs armes seront à votre disposition dont des sabres et des flingues. Notre héroïne pourra même parer les coups dans le dos et possédera un bon panel d'animations différentes. Nina contiendra une bonne flopée de CG et de petits puzzles histoire de diversifier un peu l'action. Le jeu est prévu pour l'année prochaine au Japon. On reste sceptique.

**Éditeur : Namco • Machine : PlayStation 2**
**Sortie au Japon : Courant 2004 • Sortie en Europe : N.C.**

## Baten Kaitos

Baten Kaitos était le seul jeu vraiment valable sur le stand de Namco. Développé par Monolith, à qui nous devons déjà Xenosaga, ce titre a su attirer les foules. La première impression que nous avons eue en prenant la manette en main est très proche de ce que nous avions ressenti avec Chrono Cross. Un jeu très soigné avec des teintes pastel du plus bel effet. Il se dégage une véritable poésie de ce titre, et on se laisse presque doucement bercer. Décors enchanteurs, cinématiques soignées... Il n'y a que le système de combat à base de cartes qui nous a laissés perplexes. Espérons qu'en découvrant la version complète en import début décembre, nos peurs seront dissipées. Hélas, pas de date de sortie annoncée pour cette petite merveille.

**Éditeur : Namco • Machine : GameCube**
**Sortie au Japon : Décembre 2003**
**Sortie en Europe : N.C.**



*Le travail effectué sur les décors est conséquent. Rien à dire, c'est magnifique*

*Les nombreuses CG de Baten Kaitos sont splendides. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour une sortie en Europe*

**Mode multijoueurs sans fil**
Les jeux des plus grands éditeurs
Affichage 3D
Bluetooth[1]
Lecteur MP3 – Radio FM
Téléphone mobile tri-bande

n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

où tu veux
qui tu ve

Les produits Bluetooth ne sont pas admis partout. Veuillez vérifier auprès de votre opérateur et/ou de votre fournisseur d'accès. Photos et documents non contractuels. RC Nanterre

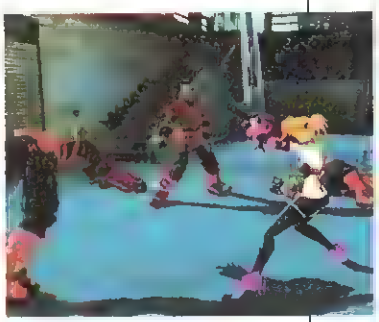
# Crimson Tears

*Tokio ne fait pas dans la dentelle et tire sur tout ce qui bouge Remarquez l'effet très réussi de détonation*

Testuya Minami réservait une autre surprise en prime de Nightmare before Christmas. Développé par Spike, Crimson Tears est un jeu de baston qui se déroule en 2049. Nos trois héros, Asuka, Kaede et Tokio affronteront des hordes de soldats humanoïdes ayant décidé de se rebeller. Chacun aura son propre style de combat. Asuka aura une préférence pour le corps à corps et ne quittera pour rien au monde ses deux katanas. Kaede, elle, a dû trop jouer à FFVII. Du coup, elle se bat avec une épée d'une taille peu conforme. Et enfin Tokio, le seul garçon de la bande, fera parler la poudre avec ses deux flingues tout en enchaînant les acrobaties tel Jean-Paul Belmondo. Le rendu des persos en cel shading est plutôt réussi et l'action a l'air d'être au rendez-vous. Il n'y a plus qu'à attendre une date de sortie pour Crimson Tears.

**Éditeur : Capcom • Machine : PlayStation 2**
**Sortie au Japon : N.C.**
**Sortie en Europe : N.C.**

*Kaede portera une tenue qui lui permettra les plus belles acrobaties.*

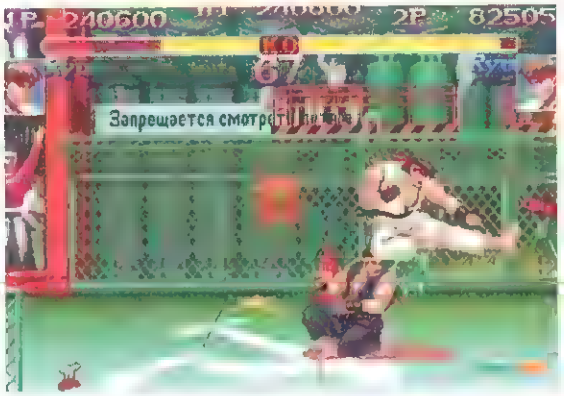


# Hyper Street Fighter II

C'est le producteur du jeu lui-même, Kenji Itsuno, qui nous avait révélé ce titre la veille du TGS. Pour les quinze ans de la série, Capcom sort un jeu tip top méga dash turbo collector prime. Au programme, cinq Street Fighter II en un : Normal, Dash, Turbo, Super et Super X. Vous aurez donc le loisir de participer à des matchs d'anthologie comme Chun Li Turbo contre Chun Li Dash. Ou encore préférerez-vous avoir un Ryu qui peut enchaîner les petits coups de pied au sol à répétition, plutôt qu'un Ryu avec une jauge combo ? Si les fans de Street II peuvent se réjouir, on se demande où sont passés les Street I, III et Zéro. Avec tous ces titres réunis, le mot anniversaire aurait pris tout son sens. Imaginez donc une partie opposant Ryu de Street I et le Ryu de Street III ! L'éclate totale. Une fois de plus, Capcom opte pour la facilité et la non-prise de tête. Dommage.

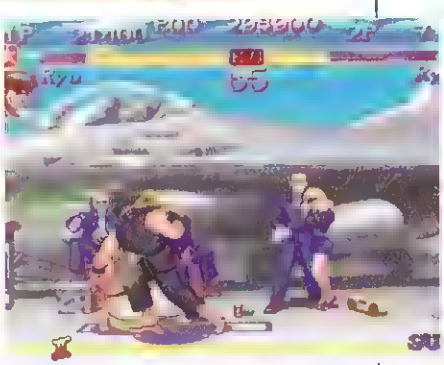
**Éditeur : Capcom • Machine : PlayStation 2**
**Sortie au Japon : Décembre 2003 • Sortie en Europe : N.C.**

*Le décor de Cammy était un véritable régal et n'a pas trop perdu de sa superbe*



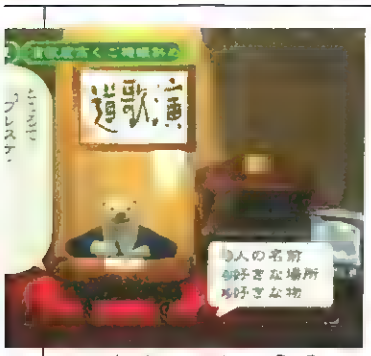
*Ah ! la magie Street II avec tous ces passages dans le dos qui mettent votre adversaire K-O en deux coups de pied*

*C'est sur l'écran de sélection de votre personnage que vous choisirez votre style*



Made in Japan

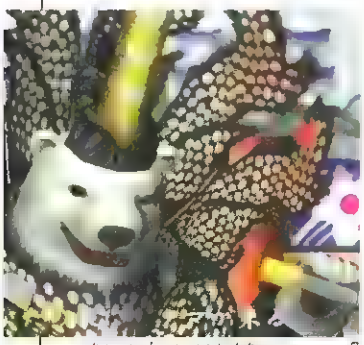
# Kuma Uta



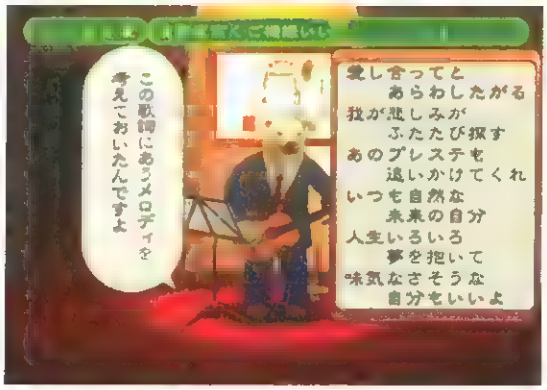
Ici, il a appris le mot PlayStation. Il faut ensuite lui indiquer de quel type de mot il s'agit.

On peut dire que chaque année Sony présente un ou deux ovnis sur sa console 128 bits. Une fois encore, nous avons été servis. Réalisé par Mumu, Kuma Uta (chanson d'ours) vous met dans la peau d'un producteur qui devra apprendre à chanter... à un ours ! Tout d'abord, il faudra lui enseigner des mots (des noms de lieux, de personnes ou d'objets que vous affectionnez), puis votre ours se mettra à composer une chanson et même à l'interpréter dans le plus pur style traditionnel japonais des « enka ». Ce titre nous a fait exploser de rire et vous pourrez même chanter avec votre protégé si le cœur vous en dit en suivant les paroles en bas de l'écran. Le mot d'ordre de ce jeu est : « un ours vient dans votre maison » J'en connais qui ne doivent pas boire que de l'eau pour inventer de tels délires. Un jour en Europe ? Ce serait fort étonnant

**Éditeur :** Sony • **Machine :**
**Sortie au Japon :** • **Sortie en Europe :**



Il a pas la classe habille comme ça ? Tremblez tous, membres de la Star Ac !




Il vous montrera ensuite un bref aperçu de ce qu'il a composé en fonction de vos indications. Son apprentissage se fera sur plusieurs années

« Un ours débarque ». Voici des paroles qui rassureront toutes les ménagères

# Magatama

Et allez hop ! Une petite combo 9 histoire de faire un peu le ménage. Il y a d'autres volontaires pour un coup de katana ?

De nombreuses et magnifiques cut-scenes viendront entrecouper l'action, histoire de vous laisser respirer un peu

Cette photo est un excellent exemple du nombre de créatures bizarres qui croiseront votre route

Magatama est une très, très bonne surprise. Puisant son inspiration dans des titres comme Otogi ou Shin Sengoku Musou, ce titre est développé par Microsoft Studio Japan. Les producteurs ont avant toute chose voulu mettre l'action en avant, et le nombre de combinaisons réalisables avec les deux sabres l'illustre à merveille. Vous ne serez pas seul pour vous battre. Vous pourrez invoquer « Orochi », une puissance magique, qui viendra vous prêter main-forte en cas de problème. Il sera également possible de customiser le type de ses attaques en fonction des objets que vous trouverez sur votre route. Graphiquement impeccable et impressionnant, Magatama est en plus très rythmé. Hélas, aucune sortie en dehors du Japon n'est à l'ordre du jour. Pour une fois que les studios de Microsoft Japon font un jeu qui ressemble à quelque chose...

**Éditeur :** Microsoft • **Machine :**
**Sortie au Japon :**
**Sortie en Europe :**

Séquence News
News
GAME BOY ADVANCE SP
GAMECUBE
LA CONSOLE + 1 MAN
En novembre d
ton magasi
Dans Votre magasin
Séquence News le
13 novembre!!!
BEYOND GOOD & E
OCCASIONS... CAS
Séquence News
rachète Cash tes jeux, tes DVD et tes c
voir conditions en magasin

# Breakdown

Après de nombreuses vidéos, Breakdown était enfin dévoilé en version jouable. Petit rappel des faits pour les deux du fond qui ne suivent pas. Au lendemain d'une explosion, vous vous réveillez dans un centre de recherche. Une étrange demoiselle vous demande de la suivre. En progressant dans les labos, vous vous apercevrez qu'un étrange pouvoir vous envahit. Pourquoi vous ? Breakdown alterne les vues à la première personne et des phases un peu plus artistiques de combat classique. Le plus impressionnant dans les vidéos était les combats en vue subjective quand vous vous battez à poings nus. Hélas, en prenant la manette, cet effet donne plus rapidement mal au cœur qu'autre chose. Dommage car l'idée n'était pas si mauvaise. Pas de date de sortie annoncée pour l'Europe.

*Si par bonheur vous trouvez cette mitraillette votre vie sera grandement simplifiée L'interaction avec le décor est cependant bien limitée*

**Éditeur :** Namco • **Machine :** Xbox
**Sortie au Japon :** Printemps 2004
**Sortie en Europe :** N.C.

*Vous perdrez environ deux litres de sang chaque fois que vous vous ferez toucher Restez sur vos gardes*

*Ces persos aux yeux bleus sont surpuissants Faites bien attention à ne pas les approcher de trop près*

*Cette demoiselle vous guidera et vous filera même un coup de main en cas de coup dur*

# Gradius V

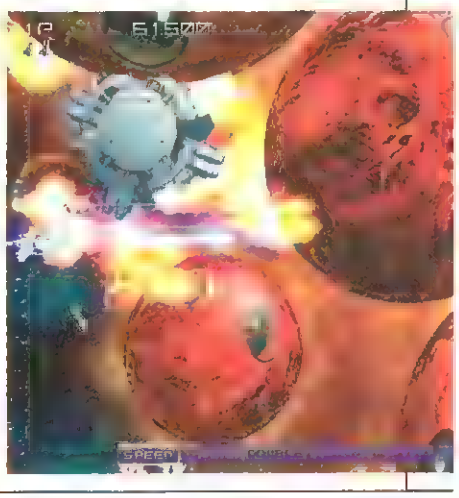
*Ce boss est un grand classique que l'on retrouve dans Parodius, une autre série de shoot mythique de Konami*

La légendaire série de shoot'em up de Konami n'est pas près de s'arrêter et continue sur PS2 pour notre plus grand plaisir. La grande nouveauté de cet opus est la configuration des options (des modules auxiliaires qui sont des clones de votre vaisseau au niveau des fonctionnalités). Le premier type d'option est classique, vos modules suivant vos déplacements. Le deuxième est plus fourbe, étant donné que ce sera la direction des tirs des modules qui suivront vos déplacements. Les troisième et quatrième variations gèrent, quant à elles, le déplacement des modules. Vous devrez mener votre vaisseau à bon port, en traversant une navette spatiale, un champ d'astéroïdes... La 3D de ce nouvel opus est d'une grande finesse et apporte un grand coup de jeune à la série. Du pur bonheur pour les fans de la série et de shoot à l'horizontal.

**Éditeur :** Konami
**Machine :** PlayStation 2
**Sortie au Japon :** Hiver 2003
**Sortie en Europe :** N.C.

*En vous déplaçant vous affecterez la direction du tir de vos modules si vous choisissez le type 2*

*Surtout ne pas perdre son calme. Tout va bien se passer à condition de détruire le plus d'astéroïdes possible*



# Défier plus de 500 000 adversaires dans plus de 50 jeux différents sur le plus grand terrain du monde... ça vous tente ?

Alors, choisissez parmi les cinquante jeux compatibles Xbox Live et défiez vos adversaires dans le monde entier, 7/7 jours, 24 h/24. Grâce au micro-casque Xbox Communicator, vous pourrez parler pendant que vous jouez, élaborer des stratégies avec vos coéquipiers ou discuter avec vos amis. Ne vous souciez pas des barrières linguistiques car les notions de victoire et de défaite sont universelles. En téléchargeant en ligne des contenus supplémentaires de jeu, vous resterez à la pointe et pourrez faire évoluer les personnages, les armes, et les niveaux de vos jeux préférés. Avant toute chose, il faudra vous trouver une identité (Gamertag) qui vous ressemble. Vous pourrez alors rejoindre des ligues, participer à des tournois, consulter vos statistiques et forger votre réputation à travers le monde. Avec Xbox Live, découvrez une nouvelle façon de jouer et laissez libre cours à votre imagination. Xbox. Jouons ensemble.

XBOX LIVE

XBOX

it's good to play together*

Microsoft game studios

# Nintendo Big Band Live

**L'année dernière, c'est Smash Bros qui avait eu droit à un passage par la case orchestrale. Cette année, Nintendo a fêté les 20 ans de la Famicom à sa manière en choisissant les meilleurs morceaux de deux séries mythiques : Mario et Zelda.**

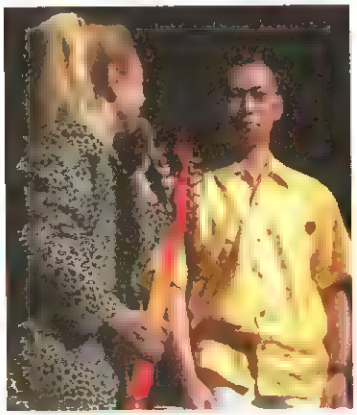
*Shigeru Miyamoto n'avait pas sa guitare pour rien, puisqu'il a joué un morceau très folk. On l'avait déjà vu faire du banjo 2 ans avant à L.A. Mais il s'est sacrément amélioré le bougre*

Les fans de Nintendo s'étaient donné rendez-vous le 14 septembre dernier au Seinen hall de Sendagaya. L'événement était de taille : un orchestre allait interpréter pour quelques privilégiés les plus grands morceaux de Zelda et Mario. Deux séances, une en début d'après-midi et l'autre en début de soirée. À l'extérieur, la foule, composée de Mario, Link et princesse Zelda, grossit doucement. Une demi-heure avant le début des hostilités, les portes s'ouvrent. L'occasion de se ruer sur la boutique de goodies et récupérer un Reset san (Doubutsu no mori) et un Yoshi. Une fois tout le monde installé, quelques notes de guitare viennent rompre un silence religieux. Tout de léopard vêtu, le compositeur des musiques de Metroid accueille sur scène un Shigeru Miyamoto version country. Le père de Mario avait en effet sorti les bottes en croco et la guitare pour l'occasion ! Il sera rejoint très rapidement par Kouji Kondo, le compositeur des musiques de Mario et Zelda depuis presque une vingtaine d'années. Entre les morceaux, les trois compères évoquaient les premières musiques de Kouji Kondo (ses premières compositions étaient destinées à Devil World, et non Mario). Ils ont ensuite évoqué les versions plus récentes de Zelda. « Saviez-vous qu'avec Ocarina of Time, vous pouviez jouer vos propres mélodies, grâce aux nombreux boutons de la manette N64 ? » En outre, messieurs Miyamoto et Kondo voulaient donner un petit air français à Mario Sunshine, et c'est pour cette raison que l'on peut entendre de l'accordéon ! Mister Totakeke est ensuite entré sur scène. C'est le père du chien qui joue de la guitare tous les samedis après 20h dans Doubutsu no mori. C'est aussi lui qui fait la voix de Yoshi (Shigeru Miyamoto a même évoqué l'étrange ressemblance entre Yoshi et Takashi Tezuka, son acolyte depuis toujours). En tout, une petite vingtaine de morceaux auront été interprétés, les plus marquants étant le thème des niveaux cachés de SMS a cappella et celui de Wind Waker au violon qui a failli m'arracher des larmes. Enfin, sachez que le CD de ce concert sera disponible au Japon à partir du 10 décembre. Un très beau cadeau de Noël si vous le trouvez en import

**Sortie au Japon : 10 décembre 2003 en CD**
**Sortie en Europe : N.C.**

*Quel plateau ! Kouji Kondo, compositeur, sur la gauche, et messieurs Miyamoto et Tezuka. Que de centaines d'heures passées devant le petit écran...*

*Un des moments très forts du concert, le thème de Wind Waker interprété au violon. Vivement la sortie du CD pour revivre ça*



*Mister Totakeke en personne, qui fait aussi la voix de Yoshi*

# Attention : Ennemis
## à 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12 heures

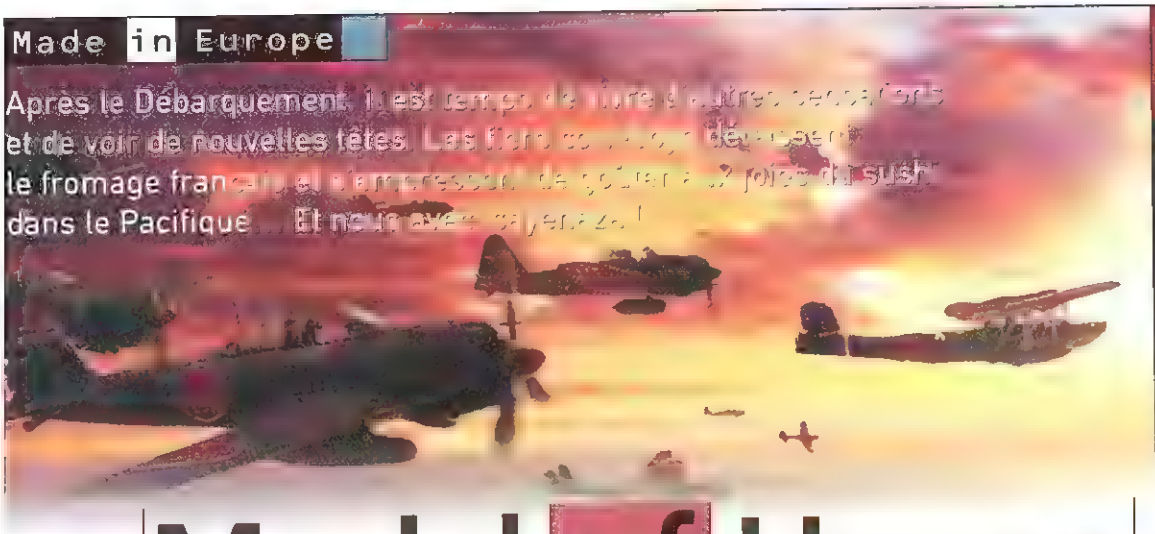
Avec Crimson Skies, attachez vos ceintures et preparez-vous à un vol mortel. Seul, vous êtes un pirate de l'air aux commandes d'un avion des années 30 boosté. Et malheur au premier qui ose entrer dans votre espace aerien. A plusieurs, le jeu prend une nouvelle dimension : jouez sur Xbox Live et combattez jusqu'à quinze copains ou pilotes inconnus. Mais n'oubliez jamais pendant que vous prenez votre pied à descendre en flammes vos adversaires, quelqu'un vous a aussi dans son viseur. Alors bonne chance ! Que le ciel soit avec vous. Xbox. Jouons ensemble.

CRIMSON SKIES
HIGH ROAD to REVENGE

XBOX

it's good to play together

www.xbox.com/fr/crimsonskies



# Medal of Honor Soleil Levant

Le bombardement de Pearl Harbor est du même calibre que le débarquement dans l'opus précédent

Éditeur : **EA Games**
Machines : **PS2, Xbox et GC**
Sortie en Europe : **Novembre 2003**

Lorsque ce fils de fajita d'Angel m'a tendu la première version jouable de Medal of Honor : Soleil Levant, j'ai failli lui rouler une grosse pelle dégoulinante de joie et d'allégresse. Dommage que la maladie m'ait quelque peu bloqué dans mon élan d'enthousiasme. J'ai failli agir ainsi parce que depuis le premier opus sur PSone, chaque MOH est un petit événement dans le monde surchargé du FPS. Le petit dernier s'inscrira certainement dans la lignée de ses ancêtres, vu que, une fois de plus, les affres de la Seconde Guerre mondiale seront retranscrites avec grande classe. Le personnage que vous incarnerez sera, bien entendu, un soldat américain, à la différence qu'il ne débarquera nulle part, puisqu'il sera juste au mauvais endroit, au mauvais moment : Pearl Harbor, le 7 décembre 1941, jour que les Japonais ont choisi pour faire les malins dans ce foutu conflit. Il s'agira d'abord de survivre au bombardement pour finalement répliquer dans l'océan Pacifique.

## Il a coulé mon porte-avions !

MOH : Soleil Levant n'est certes pas révolutionnaire dans son principe, mais il n'en demeure pas moins époustouflant à plus d'un titre. Cette preview m'a quelque peu laissé sur le popotin par ses qualités techniques parfaitement bluffantes. Le niveau de détails et la profondeur de champ sont carrément féeriques, et pourtant l'ensemble reste d'une fluidité exemplaire. Chaque personnage, ennemi ou allié, a été modélisé avec une grande précaution, et les animations, bien que le jeu ne soit pas terminé, demeurent démentielles. Surtout par les réactions lors des impacts, parfaitement localisés. Les explosions et les flammes sont parmi les plus belles qu'il soit donné de voir actuellement. Les musiques et les balles sifflant à vos oreilles sont juste à couper le souffle. Du grand art ! Les différents objectifs devraient être suffisamment corsés et la maniabilité, au poil, ne sera pas le point faible du soft, pas plus que l'I.A. Ajoutons à cela que la version PS2 bénéficiera de la connexion online pour se fragger la tête jusqu'à huit potes (deux en écran splitté chez Microsoft et Nintendo) et on se dit qu'on tient une nouvelle fois un « bloody » hit de fin d'année !

**Plume**

Des détails à gogo pour une réalisation sans faille

Notre soluceur d'amour j'ai nommé Keem Kong a été particulièrement bien modélisé

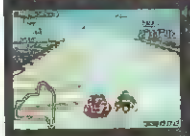
Alors lui, comment il a pas capté que je le tenais en joue, ce poseur

## en bref

### LA FONDUE DU SIÈCLE

Tout a coup, c'est le drame dans le tunnel du Mont-Blanc. La circulation est interrompue, les voyageurs évacués à la hâte. Pourquoi ? Hum... tout simplement car trois pompiers ont fait complètement cramer une fondue, que dis-je, LA fondue savoyarde du siècle ! Leur préparation aurait ainsi dégagé des émanations d'oxyde de carbone déclenchant la panique. Le tunnel a tout de même été bloqué de 21 h 30 à 23 h 30, entraînant l'immobilisation de 80 poids lourds et 70 voitures. Vive les bons vivants.

### F-ZERO GBA ES-TU LÀ ?



Selon nos informateurs supra « informifiés », Nintendo serait prêt à dévoiler un nouvel épisode de F-Zero sur GBA. Ce dernier serait d'ailleurs presque fini et devrait être commercialisé à compter du 28 novembre prochain. Son titre ? F-Zero Falcon Densetsu. Ce titre survolté reprendrait la trame de la série animée qui a débuté le 7 octobre dernier sur TV Tokyo. Ouaip, ça c'est de l'info-rumeur coco.

### UN CASTLEVANIA POUR BOURGEOIS

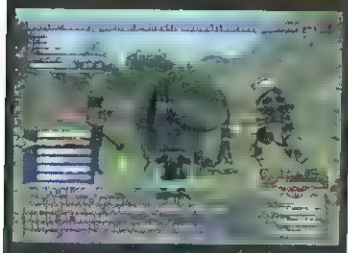
Konami Japon vient d'annoncer la sortie d'une édition collector accompagnant le lancement de Castlevania Lament of Innocence. Et là, soudainement, ressentant viscéralement votre soif d'informations « croustillifiantes », je m'apprête à vous décrire le contenu de ce pack de l'extase. Ainsi, outre le jeu, la box comprendra l'OST, la reproduction d'une peinture d'Ayami Kojima (non, ce n'est pas la femme d'Hideo) et un calendrier illustré de sept toiles du maître. La classe pour 8 800 yens (environ 70 euros).

## en bref

### LE MIYON... LE MIYON...

Voici la survivante du mois, alias mella Volkswagen Golf 1 de Hans-Dieter Gehlen. En effet, la bonne vieille caisse achetée en 1983 a atteint la marque symbolique du million de kilomètres au compteur (et sans jamais dépasser le 110 km/h) ! Cela représente plus de 20 fois le tour de la Terre ! Un vrai truc de out malade, qui pourrait valoir à la baroudeuse une entrée au musée Volkswagen de Wolfsburg. Vavavoum.

### FINAL FANTASY XI À EMPORTER



Oui, ami du bout du monde, friend from the States, brother of capitalism, réjouis-toi ! En effet, Square Enix vient d'annoncer la sortie de Final Fantasy XI dès le mois de mars prochain. Cela te coûtera 99 $ car FFXI sera vendu en bundle avec le disque dur. Happy face, gros, toi qui es tout nase, tu n'auras pas d'efforts à faire, puisque le jeu sera déjà pré-installé. D'ailleurs, les 30 premiers jours seront gratuits, puis tu raqueras 12,95 $. T'as intérêt à kiffer, car ici, en Europe, on se contente d'attendre.

### LE GAMIN CHAUVE IS BACK

Après avoir tout déchiré sur PC Engine, Game Boy, Famicom et Super Nintendo, PC Kids s'apprête à effectuer un fracassant come-back. Hudson a même carrément prévu une giga teuf. Que les fans réservent donc leur 4 décembre 2003... et partent s'exiler au Japon. Le ch'tit gars reviendra donc sur PS2 et GC. N'oubliez pas qu'il ne s'agit pas d'une aventure fraîche, mais juste d'un remake en 3D. C'est déjà ça...

# Amped 2

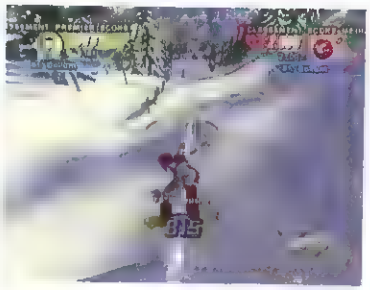
Made in Europe

*Le snowskate, nouvelle discipline branchée des sports d'hiver, fait son apparition dans ce nouvel opus*

Face à l'altière élégance de la montagne en osmose avec cet océan immaculé, le regard du rider de l'extrême s'emplit d'une douce envie. Celle de déchirer la peuf et de balancer les plus incroyables aerials, d'envoyer des tricks de « folaie » en clair d'approcher l'extase métaphysique. Ainsi, après quelques alléchants clichés, il nous tardait d'essayer Amped 2 afin de goûter à ces sensations pures. Autant vous l'annoncer, cette preview (bien qu'assez capricieuse) ne s'est pas contentée de nous envoyer de la poudre(use) aux yeux et nous a déjà bien emballés ! Soyez donc rassuré, la qualité de cette simu de snowboard devrait excuser mon misérable jeu de mots. On commence cash, avec un mode Carrière déployant désormais mille et un atours pour charmer les plus intégnstes. Tout d'abord les paramètres de personnalisation ont été sensiblement revus à la hausse, avec un choix de faciès, de coiffures et d'équipements tout bonnement hallucinant. Bien évidemment, les marques les plus tendances sont de la partie, histoire de maintenir le « cool factor » au sommet. Dans un autre registre, mais tout aussi jubilatoire, sachez que la palette de mouvements s'est aussi furieusement étoffée. Les figures sortent avec aisance (combinaison entre touches et stick analogique), même si certaines positions manquent encore de souplesse. Quant à la réalisation, watch out baby, it's just so f...ing realistic ! Les nouvelles montagnes sont immenses et les tracés, bénéficiant de l'expertise du très aware Chris « Gunny » Gunnarson, se révèlent aussi techniques qu'esthétiques. La classe, la vraie. Toi-même tu sais : l'hiver sera chaud, si tou vois c'ké j'vé dire.

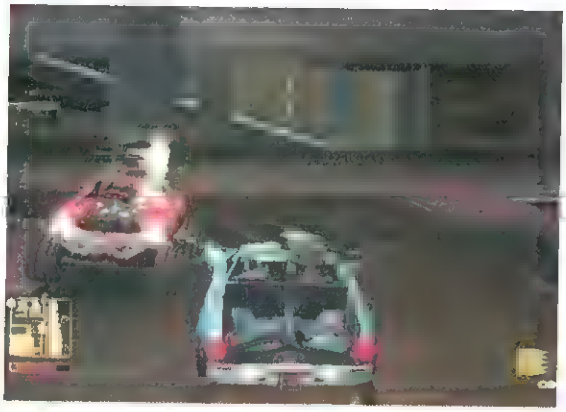
**Gollum**

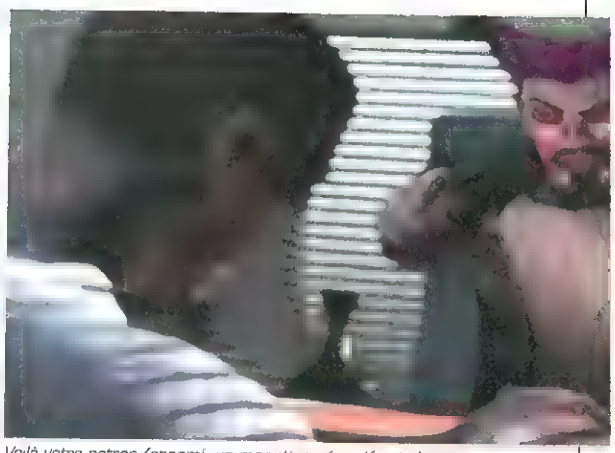
**Éditeur : Microsoft Game Studios • Machine : Xbox**
**Sortie en Europe : 14 novembre 2003**



# RoadKill

*Les voitures ennemies ont un côté Mad Max affligeant*





*Voilà votre patron/ennemi, un mec déguisé en Krusty le clown*

Les titres qui se servent de GTA III comme référence, il y en a de plus en plus. Certains s'en sortent pas mal, et d'autres carrément moins bien. C'est le cas de ce RoadKill, qui se présente comme le titre de Rockstar, mais sans les phases à pied et avec une pointe de Carmageddon. On passe donc son temps à conduire un véhicule et à remplir des missions pour prendre du galon au sein d'un gang de super vilains à tête de clown. Les objectifs sont classiques, on détruit des boutiques, on participe à des courses sauvages, et au passage, on en profite pour renverser des gens. Graphiquement, c'est carrément moyen et les modèles physiques des voitures sont tout simplement mauvais. En revanche, les cinématiques sont techniquement réussies, même si la mise en scène et les dialogues sont caricaturaux. Bref, à moins d'un miracle, on ne se fait pas vraiment d'idées quant à l'intérêt du titre le jour de sa sortie.

**Angel**

**Éditeur : Midway • Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Décembre 2003**

# Crash Nitro Kart

Depuis que la licence Crash Bandicoot est tombée dans l'escarcelle de Vivendi Universal Games, son utilisation commerciale est à son paroxysme. Une chose positive, tout de même, ça permet aux néophytes de jouer avec le bandicoot fou sur les consoles nouvelle génération. Ok. Pour le reste, ça sent le réchauffé à plein nez. Ce Crash Nitro Kart reprend le principe de Crash Team Racing sur PSone et le met à la sauce 2003, sans pour autant apporter d'améliorations notables, à part visuellement, bien évidemment. Ambiance fun, décors qui utilisent une nouvelle fois la glace, le feu et des îles exotiques. On avance en terrain connu. Et l'on peut toujours compter sur la variété des tracés et la multitude de gadgets à balancer sur ses adversaires pour pimenter les courses. Crash Bandicoot ne saurait manquer la période de Noël...

**Karine**

**Éditeur : Vivendi Universal Games**
**Machines : GameCube, PlayStation 2 et Xbox**
**Sortie en Europe : 5 décembre 2003**

*Coco, en dépit d'un corps dominé par la progestérone, n'oublie pas son côté vindicatif et balance sa nitro à fond les ballons*

*Les circuits de Crash Nitro Kart ont pour décor des îles exotiques, volcaniques et des maisons un peu hantées*

# Metal Arms Glitch in the System

*L'intérêt, dans un jeu de shoot, tient pour beaucoup à la diversité des armes. Ça tombe bien, Glitch utilise un véritable arsenal*

Chez Sierra Entertainment, lorsque l'ennui pointe le bout de son nez, on fait un petit jeu. Et là, on imagine bien les mecs sortant d'une séance de *Terminator III* en se disant que oui, le soulèvement des machines est programmé, c'est inéluctable. Ça mérite bien un jeu ça, non ? Ainsi, sous la tôle de Glitch le petit robot se cache une véritable machine à blaster. Son but ? Sauver ses potes de l'attaque de grands robots moches qui, non contents de toiser Glitch du haut de leurs trois mètres, ont la faculté de se régénérer. L'action se déroule à la troisième personne. Le tronc de Glitch peut tourner à 360° pour atteindre ses adversaires. Le hic, c'est que les tirs ne sont pas ciblés et qu'il faut jouer des manettes pour atteindre son attaquant. Mais il y a tout plein d'armes pour exploser les robots de mille et une façons... Alors forcément, avec tous ces ingrédients, on se dit que l'on va bien trouver de quoi s'amuser.

**Karine**

**Éditeur : Vivendi Universal Games**
**Machines : GameCube, Xbox et PlayStation 2**
**Sortie en Europe : 21 novembre 2003**

*Les robots adverses peuvent se régénérer Hasta la vista, baby !*

## en bref

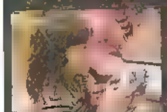
### KING KONG IS BACK !

Notre petite histoire se déroule à Boston où un gorille de la race des « gorillus maxi gorillaz King Kongigus » s'est échappé d'un zoo. Au cours de sa vadrouille, le charmant bestiau aurait tout de même blessé quelques personnes, avant d'être endormi à distance à l'aide de seringues hypodermiques. Comme ça, tac ! Prévoyante, la police avait déployé les grands moyens avec armes automatiques, filets et lunettes de vision nocturne. Un vrai film.

### BOUOUOUUH, SHENMUE

C'est dans le très solennel *Edge* que Yu Suzuki a révélé LA annonce ! « Non, Shenmue III n'est, pour le moment, pas prévu. » Ouch ! Après les rumeurs d'une version Xbox, après les demandes de pétitions, non, rien n'y fait. Sega ne semble pas chaud pour poursuivre la saga de Ryo Hazuki. Et là, soudain, la Terre s'apprête à s'effondrer. Un véritable cataclysme métaphysique pour notre ami, notre frère Julo (NDTeckos : sniff, moi aussi). Non, il ne s'en remettra pas.

### YATAAAAA...



D'après une étude de l'ESA, les femmes de 18 ans et plus seraient plus nombreuses à jouer aux jeux vidéo que les garçons âgés entre 6 et 17 ans ! Cette étude précise que l'âge moyen des joueurs a augmenté, pour atteindre aujourd'hui 29 ans, et que le temps passé chaque semaine à jouer se situe à 6,5 heures. Et là, elles sont bien brisées vos certitudes, hein !

JEUX VIDÉO - DVD
NEUF ET OCCASION
addon
Accélérateur de plaisirs!
VIENS TESTER
LES JEUX
en live
Le test gratuit
de vos jeux
avant
tout achat !
NEUROMEDIA RCS 423 869 773 - Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles.
Sous réserve d'erreur typographique. Suivant la disponibilité des stocks.
CONSOLE
GAMECUBE
NEUVE
99€
SÉLECTION ADDON
FIFA 2004
XIII
True Crime
Pro Evolution Soccer 3
Les Chevaliers de Baphomet
addon
AIX-EN-PROVENCE
68, rue des Cordeliers
ANNECY
14, rue Sommeiller
AUXERRE
Carré du Temple
25, rue du Temple
BORDEAUX
203-205, rue Sainte-Catherine
BALARUC
Ctre Cial Carrefour
CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques
LYON
31, rue de Grenette
MELUN
12, rue Paul-Doumer
MONTPELLIER
Le Triangle
SAINT-ETIENNE
2, rue Michel-Rondet
40, rue de la République
03 86 83 01 91
SALON-DE-PROVENCE
175, allée de
TOURS
6, av. Grammont
02 47 75 50 01
TOULOUSE
05 61 61 54 00
TOULOUSE
40, rue de Rémusat
05 61 12 33 34
VALENCE
9, rue Victor-Hugo
04 75 81 81 00

# ESPN NBA Basketball

En sus du basket en salle, les matchs de street basketball vous divertiront.

Un jeu de basketball de plus. Et si l'effet Tony Parker boostait les ventes ?

Le système de contre devrait s'avérer encore plus réaliste

Cette suite directe de NBA 2K3 réussira-t-elle à s'imposer comme la référence en matière de basket ? Cela semble en tout cas s'amorcer ainsi, malgré un NBA Live très convaincant. Toujours aussi bien réalisé et doté d'un rythme qui s'annonce plus pêchu, ses innovations en termes de gameplay devraient être aussi très nombreuses et de bon aloi. Vous pourrez contrôler vos alley oops vous même, en pressant la passe et le tir simultanément et en dirigeant le stick analogique vers le panier. Un nouveau système de dribble et de défense fera son apparition : l'Isomotion, qui vous autorisera à feinter sur pas mal de vos actions. Le mode 24/7 (prononcer « twenty four seven », yeah) s'apparente à un mode Carrière, pour un joueur unique, qu'il vous faudra amener au sommet de la NBA. Enfin, des fonctionnalités online seront là pour toi, le jeune. À tester le mois prochain, baby !

**Plume**

**Éditeur :** Sega • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** 28 novembre 2003

# Gladius

Gladius est une sorte de tactical-RPG à l'américaine, dans lequel on dirige une troupe de gladiateurs en devenir qui veulent atteindre la gloire et se mettre César dans la poche. Cependant, le système de combat au tour par tour n'est pas du tout passionnant, il est même soporifique. Graphiquement, ce n'est pas tip top non plus, bien que le design de certains ennemis soit relativement intéressant et soigné. De plus, d'une manière globale, l'aspect gestion d'équipe et tout ce qui va avec un jeu de ce type est présent. On nous promet aussi une aventure épique, qui nous prend aux tripes, et nous empêche de dormir pendant quinze mois d'affilée tellement on est dedans. Mais pour l'instant, tout ce que j'ai remarqué, c'est du blabla incessant. En même temps, c'est le genre qui veut ça, paraît-il...

**Angel**

Gladius ou La Planète des singes ? J'avoue, j'ai du mal à faire la différence.

**Éditeur :** LucasArts
**Machines :** GameCube, PlayStation 2 et Xbox
**Sortie en Europe :** Novembre 2003

Les combats demandent un bon sens de la stratégie

## en bref

### GLOUP GLOUP GLOUUUUP GLOUGLOU...

Un ancien leucémique britannique s'est dernièrement lancé dans un marathon de l'extrême. Revêtu d'un superbe scaphandre à l'ancienne (comme dans *Tintin*), notre ami loufoque aurait entamé une course à pied, non pas autour du célèbre lac de Loch Ness, mais carrément sous l'eau ! À noter que dans le même temps, un « vrai » marathon, regroupant 1 200 coureurs, se déroulait à la surface. L'histoire ne dit pas s'il a rencontré Nessie.

### Tests

[illegible]

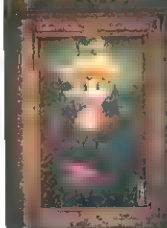
### UBI SOFT VS EA : FIGHT !

L'éditeur français n'est vraiment, mais alors vraiment pas content ! En effet, Ubi, qui a déposé une plainte à Montréal, reproche à cinq de ses ex-employés d'être allés respirer le bon air des studios Electronic Arts. Leurs contrats comportaient une clause de non-concurrence leur interdisant, pendant un an, de bosser pour la concurrence. Ubi a gagné la première manche, puis EA a remporté l'appel. Dernier épisode, très vite.

### Tests

[illegible]

### À BASE DE 100 MIYONS DE MIYONS !



Pendant les fêtes de fin d'année, Nintendo of America a décidé de se lâcher et d'ouvrir, bien grand, les valves de la machine à dollars. Ainsi, le constructeur prévoit de dépenser près de 100 millions de dollars dans la promotion de la GC et de la GBA. La moitié de cette somme se concentrera sur le lancement d'un nouveau slogan : « Who are you ? » Ça fait cher la phrase pipeau...

# Le meilleur est à saisir.

Avec le kit de connexion Wanadoo,
je découvre les meilleures offres du moment
et je m'abonne directement à Internet.

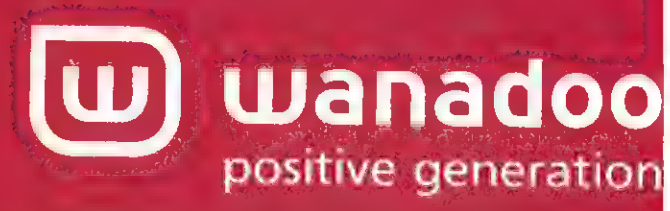
L'Internet Haut Débit illimité
à partir de **19 €/mois***

ou

Tous les forfaits Intégrales Wanadoo
à **5 €/mois***

*Offres soumises à conditions. Pour conditions détaillées des offres [illegible] de votre kit de connexion Wanadoo joint. WANADOO INTERACTIVE [illegible] rue Camille Desmoulins [illegible] Nanterre [illegible]

**0 890 719 999**
ode offre 19 963 V 0,15€ TTC la minute
anadoo.fr, agences France Télécom,
andes surfaces, magasins spécialisés.



Made in Europe

**Pour la première fois de l'histoire, un Sonic va débarquer sur toutes les plates-formes simultanément. Bien que ce Sonic Heroes ne révolutionne pas les aventures du hérisson, il n'en reste pas moins un titre que l'on attend.**

# Sonic Heroes

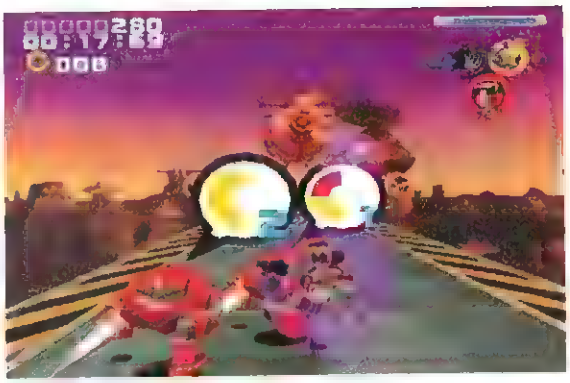
**Éditeur :** Sega
**Machines :** PS2, Xbox et GC
**Sortie en Europe :** 5 décembre 2003

Perso, je suis un fan de Sonic de la première heure. Le défilement hallucinant du scrolling des versions sur MegaDrive m'avait déjà fait vibrer. Par la suite, la 3D aidant, la vitesse folle et le rythme imposé par les Sonic Adventure m'ont conquis. Alors forcément, ce nouveau Sonic Heroes, ben je l'attends grave... une bière à la main.

## We can be heroes

Heureusement, une version bêta très instable, mais néanmoins jouable, nous a permis de confirmer nos impressions de l'E3. Tout d'abord, l'univers reste le même : on garde les décors typiques des précédentes versions qui ont fait le succès de la série. Seulement cette fois, on ne dirige plus un seul personnage, mais une équipe de trois héros. Chacun d'entre eux possède une qualité propre qu'il faudra utiliser ponctuellement pour progresser dans les niveaux. Il y en a un qui court vite, très vite, un autre un peu plus lent mais super efficace au moment de se battre contre les ennemis, et enfin un dernier qui peut voler et ainsi atteindre des endroits élevés. On change le leader de la team par une simple pression de bouton et les deux autres se contentent de le suivre. En tout, on compte cinq équipes et donc une quinzaine de personnages différents, tous issus de la saga. Côté level design, on n'est pas déçu non plus. Les niveaux sont vraiment énormes, et, comme d'habitude, ça va à deux mille à l'heure. Même en fonçant comme un malade et en enchaînant les loopings, il faut compter une bonne dizaine de minutes pour terminer un simple stage. L'ensemble du mode Story, sans être super varié, permet de s'essayer à plusieurs types de gameplay. Ainsi, on retrouve, entre autres, un niveau entièrement basé sur le grind et un autre dans un flipper. Question maniabilité, le titre se comporte très bien. On remarque tout de même quelques angles de caméras défaillants, mais la version qui nous a été fournie était si peu avancée qu'on ne doute pas que cela sera corrigé d'ici la sortie. Il ne me reste plus qu'à attendre donc... un verre à la main

**Angel**



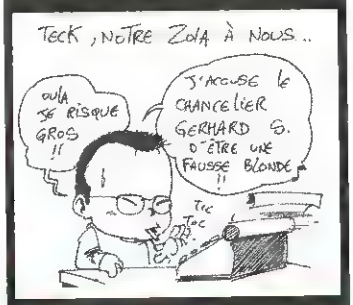
*Le niveau du grind est super dynamique. À nous les figures qui tuent.*

*Comme d'hab, lorsque l'on est touché, il faut immédiatement courir récupérer ses anneaux.*

## en bref

### IL EST INTERDIT D'INTERDIRE...

Selon un arrêté de la cour constitutionnelle allemande, la presse ne pourra plus laisser entendre que le très brun chancelier Gerhard Schröder se teint les cheveux. Par solidarité avec nos homologues d'outre-Rhin, nous avons décidé de déclarer : oui, le chancelier Schröder se teint les cheveux. Oui, le chancelier Schröder se teint les cheveux. Oui, le chancelier Schröder se teint les cheveux. Oui, le chancelier Schröder se teint les cheveux.




### Télex

*Nintendo a mis à jour son planning-nippon pour les sorties GC : Mario Kart Double Dash II (7 novembre), Pokémon Colosseum (21 novembre), Mario Party 5 (28 novembre) et Donkey Konga (12 décembre).*

### UNE VIEILLE PIERRE

Aye, Monolith Software fête ses cinq glorieuses (à vous de voir) années d'existence. Du coup, histoire de célébrer tout ça avec des cadeaux juste incroyables, le développeur a placé sur son site deux fonds d'écran supra funky rassemblant les trois productions de la boîte : Xenosaga Episode I, Baten Kaitos et Xenosaga Episode II. Happy birthday les gars.

### Télex

*Bien que ce ne soit pas une tétéine, au Japon, même les jeux turbo pourris ont droit à leur série. C'est désormais au tour de GunGrave d'être. On en sera depuis le 6 octobre dernier.*

### NINTENDO STOPPE TOUT...

...enfin presque. En effet, après avoir ralenti les chaînes de production de GC, le constructeur nippon a décidé de suspendre temporairement la fabrication de ses cartes mémoire 59 blocs. Dans le même temps, les cartes mémoire 251 blocs sont maintenues. Histoire d'en vendre plus et de gagner plus de sous. Car oui, elles coûtent plus cher.

## en bref

### OOOOOH OUUUIIII...

À Singapour, on ne badine pas avec l'amûûûr... Ainsi, une station de radio a été condamnée à 15 000 dollars singapouriens d'amende (environ 7 500 euros) pour avoir diffusé des enregistrements d'orgasme féminin lors d'une émission matinale. Faudrait demander à Karine ce qu'elle en pense. Karine ? Kaaariiiineeee ? Bon elle a fui...

### [illegible]

D'après des rumeurs very underground de la muerte, Microsoft et IBM auraient signé un contrat de plusieurs millions de dollars pour que IBM Microelectronics [illegible] le CPU de la Xbox 2.

### SEGA CHANGE DE CABEZA

Ayé, c'est fait. Hideaki Irie vient d'être nommé nouveau président et « chief operating officer » de Sega of America. L'homme précédemment aux commandes de la division Entertainment Software d'Ascii, puis président d'AgeTec (faut pas chercher), succède donc à Tetsu Kayama. Mouais, eh bien ça nous fait une brève bien lourdingue. Allez, un ch'tit « wiiiiz » pour détendre l'atmosphère. Voilà, ça l'fait plus tout de suite, gros. Tac, tac.

### [illegible]

Voici le top [illegible] des jeux les plus attendus par les lecteurs de Famitsu : Dragon Quest VIII (PS2), Biohazard 4 (GC), Metal Gear Solid 3 (PS2), Mario Kart Double Dash !! (GC) et Mother 3 (GBA). [illegible]

### FINAL FANTASY EN LIVE !

Square Enix vient d'annoncer la tenue de nombreux concerts Final Fantasy ! Un véritable événement pour les fans des œuvres made in Nobuo Uematsu. La tournée qui parcourra tout le Japon débutera en mars 2004 et s'arrêtera à Fukuoka, Nagoya, Osaka, Sapparo, Tokyo et Yokohama. Je vous en prie, si un lecteur supra bourgeois pouvait me payer le voyage là-bas, je deviendrais son esclave à vie. Oui, toi aussi participe au Golfumothon...

# Splinter Cell Pandora Tomorrow

Du snipe, classique mais efficace !

Bon, ben voilà, j'ai quelques lignes pour vous dire que non seulement de nouveaux screens de Splinter Cell Pandora Tomorrow sont sortis, mais qu'en plus un teaser a aussi été mis en ligne sur le site officiel (cmt.ubisoft.fr/pandora_tomorrow). Voilà, c'est à peu près tout ce qu'on peut vous dire, alors plutôt que de broder autour des lunettes thermiques de Sam Fisher et de ses grands écarts métaphysiques, je vais plutôt vous raconter une petite blague. Alors c'est Toto, il rentre chez lui et pendant le repas, il demande à sa mère : « Maman, pourquoi tout le monde à l'école me dit que j'ai une grande bouche ? », et sa mère lui répond : « Prends ta pelle et mange ! » Et voilà ! Bon allez, à plus les gars, rendez-vous à Las Vegas pour mon one man show...!

**Angel**

**Éditeur : Ubi Soft • Machines : GameCube, PlayStation 2 et Xbox • Sortie en Europe : Mars 2004**

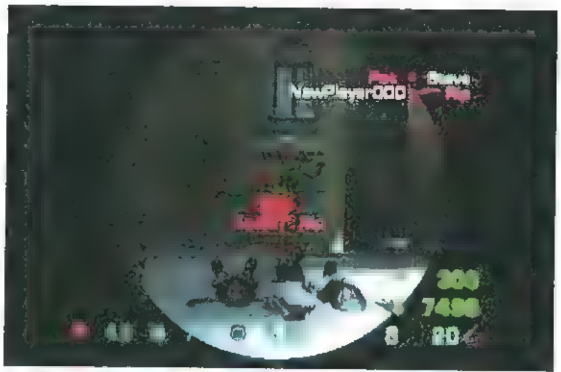
*Il est toujours pratique de prendre les ennemis en otages et de s'en servir comme bouclier humain*

# Counter-Strike

Tiens, on a enfin eu une version preview de Counter-Strike, la star du jeu en ligne sur PC. Forcément, on était un peu tout fou à l'idée de pouvoir s'essayer à la joute numérique, mais hélas, le mode Réseau de cette bêta n'était pas disponible. Du coup, on ne pouvait essayer que le mode Single dans seulement trois maps. Un premier bilan s'impose, les objectifs sont exactement les mêmes que sur PC. On doit soit libérer des otages, soit empêcher l'explosion d'une bombe (ou l'inverse si l'on est dans le camp des terroristes). Le système d'achat d'armes reste inchangé lui aussi, tout comme la construction des maps. En revanche, la maniabilité au paddle laisse aussi un peu à désirer à cause d'un placement de boutons pas vraiment optimal et que l'on ne peut pas reconfigurer. Et en plus, ce n'est clairement pas beau... voire moche. Espérons que cela change d'ici la sortie, autrement Microsoft perdrait une grosse occasion de faire un carton avec le Xbox Live.

**Angel**

**Éditeur : Microsoft • Machine : Xbox**
**Sortie en Europe : Décembre 2003**



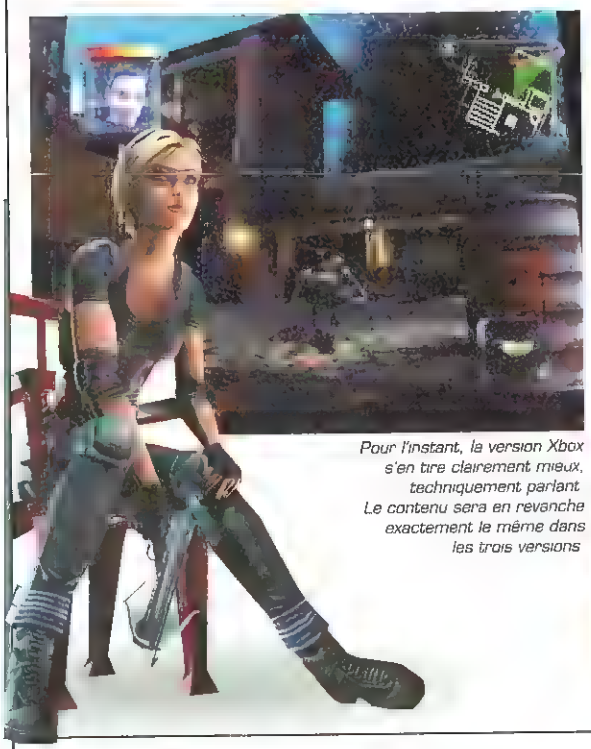

*Le snipe est moins dynamique que sur PC*

*Les otages sont de jeunes écolières en uniforme. Très classe*

*On retrouve toujours le même objectif, à savoir poser une bombe*

Made in Europe

# Rogue Ops



*Pour l'instant, la version Xbox s'en tire clairement mieux, techniquement parlant. Le contenu sera en revanche exactement le même dans les trois versions*

Chez Kemco, on s'est dit que l'infiltration était bien trop à la mode pour ne pas en profiter. Résultat, ce petit Rogue Ops repompe les différents hits du genre (Splinter Cell, MGS et compagnie) et y ajoute même quelques idées sympatoches, pour un résultat qui s'annonce sans grande personnalité, certes, mais tout de même plutôt réussi. Vos lunettes thermiques vous permettront par exemple de découvrir des switchs cachés derrière les murs. Il sera également possible de faire des silent kill en effectuant au pad une séquence qui apparaît quelques secondes à l'écran (comme quoi, les très décriés QTE de Shenmue ont marqué les esprits... enfin, moi j'dis ça, j'dis rien). Notez enfin l'utilisation intéressante de certains éléments du décor, avec des tuyaux à percer pour libérer de la fumée et repérer des lasers, des cadavres à disperser pour éviter certains pièges... Bref, des éléments originaux et plutôt bien utilisés en perspective.

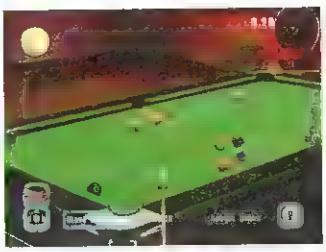
**Julo**

**Éditeur :** Kemco • **Machines :** PlayStation 2, Xbox et GameCube • **Sortie en Europe :** Décembre 2003

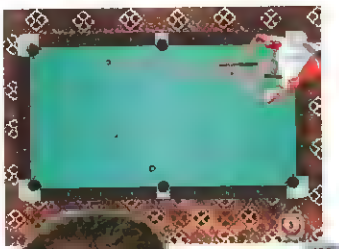
*En faisant tomber ces cadavres au sol, vous pourrez vous créer un chemin à l'abri des lasers*

# World Championship Pool 2004

*Comme diraient les développeurs du jeu, voici les « best balls in business »*



*On oriente sa queue pour optimiser l'effet de la boule. Un coup trop puissant pourra la faire sortir de la table*



Qu'il se nomme snooker ou pool, le billard est toujours un jeu de boules qui s'entrechoquent et cherchent désespérément à rentrer dans leurs petits trous, sauf la blanche bien évidemment. Mon analyse est fort réductrice et ne retranscrit pas la méticulosité avec laquelle les développeurs, Blade Interactive (de vrais passionnés), ont reproduit les sphères en question et leurs règles. Les modes proposés seront les suivants : Carrière, 8 Ball, 9 Ball, 8 & 9 Ball Tournaments, Straight Pool, Snooker et le Trick Shot, qui autorise des effets improbables sur sa table de billard ou encore des boules explosives. WC Pool 2004 sera jouable via le Xbox Live selon des modalités qui ne nous ont pas encore été précisées. On pourra également éditer ses propres règles pour égayer nos longues soirées d'hiver !

**Karine**

**Éditeur :** Jaleco • **Machines :** Xbox, PlayStation 2 et GameCube • **Sortie en Europe :** Hiver 2003

## en bref

### LE TÉLÉPHONE À CHEVAL

À Melbourne, on ne rigole pas avec la sécurité routière. Ainsi, un jeune Australien a été verbalisé pour avoir utilisé son téléphone portable en conduisant... une calèche tirée par deux chevaux ! Oui, mais l'histoire ne s'arrête pas là, puisque ce paysan des temps modernes a finalement été relaxé par le tribunal qui a trouvé les charges retenues « un peu ridicules ». Bon, il est vrai que la calèche a été flashée à 4 km/h. Ouchi mama...

### Télex

*Lors de notre excursion PES en Suisse, SeaBass, alias Takatsuka (producteur de la série), nous a avoué être attiré par le Xbox Live. Le rêve d'un PES Xbox est donc permis...*

### OKAMOTO RÈGLE SES COMPTES

Suite à son départ de Capcom, Yoshiki Okamoto n'a pas hésité à balancer sur son ex-boîte. Ainsi, dans une interview publiée par *Hyper PlayStation 2*, l'ancien président a souligné que « des tensions étaient nées en interne concernant le soutien, ou non, de la Xbox ». Il aurait souhaité plus d'attention pour la machine de Microsoft même si, paradoxalement, le premier titre développé par Game Republic (la nouvelle société d'Okamoto) sortira sur... PS2 !

### Télex

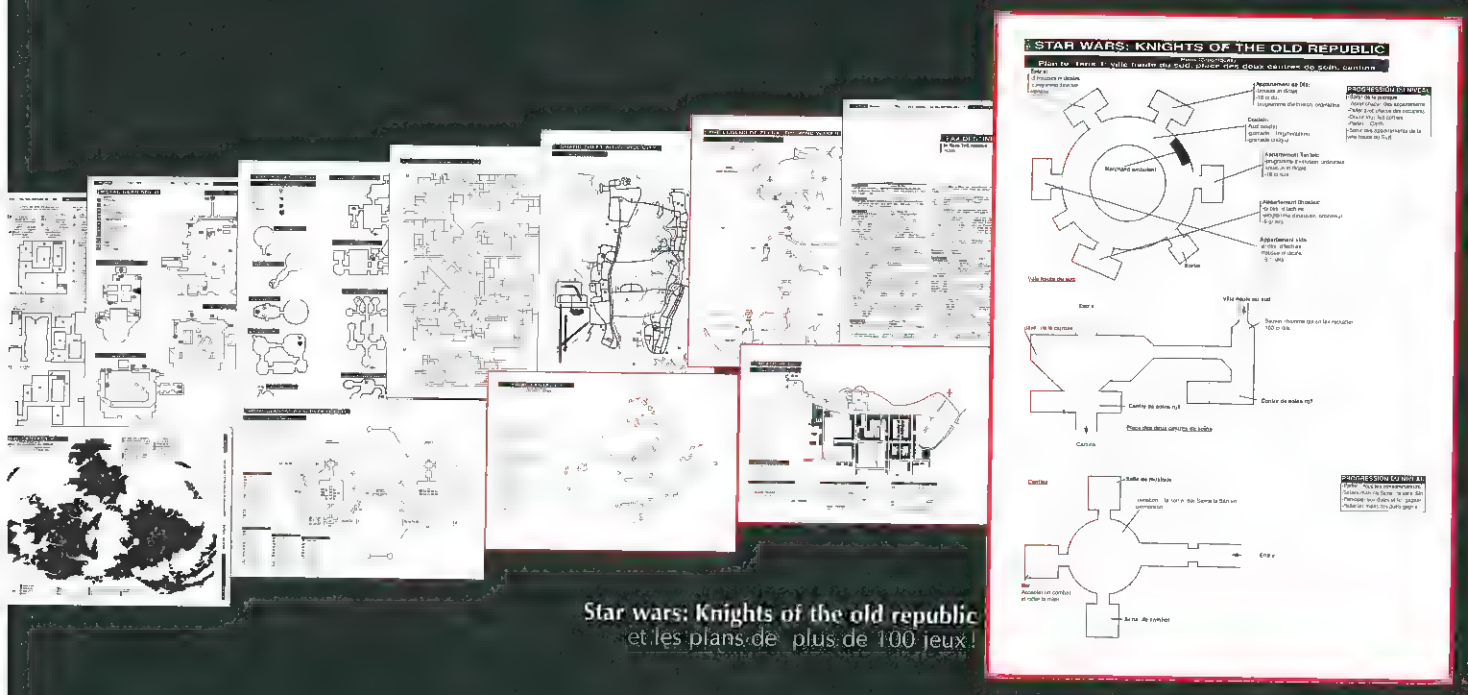
*Kunoichi, la suite de Shinobi, sera finalement baptisé Nightshade pour le marché américain... et probablement européen. Le titre est prévu pour le 4 décembre au Japon.*

### Y AURA, Y AURA PAS...

Ça bouge pas mal chez Sega en ce moment, et principalement dans le nouveau studio de Yu Suzuki. En effet, alors qu'il devait être baptisé « Cinematic Online Games », il sera finalement nommé « DigitalRex ». Comme un chien. Oui, Rex, le chien, tout ça. Pour le moment, aucune info ouuultra confidentielle n'a filtré, mais une photo de Shenmue trône sur la page web (www.sega.co.jp/studio/dr.html). Hey, tu reprends vie Julo ?

# +1000 SOLUTIONS PAR FAX / COURRIER !

# 3617 TIPS




Star wars: Knights of the old republic
et les plans de plus de 100 jeux !

## COMMENT CA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide pour toute demande passée avant midi.

**08 92 68 84 77** — Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (84 77 = TIPS)

**3615 TIPS** — Astuces/solutions par MINITEL

0800 70 233
0800 701 501

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.

# Grabbed by the Ghoulies

Éditeur : **Rareware**
Machine : **Xbox**
Sortie en Europe : **14 novembre 2003**

**Après une arrivée en fanfare au sein de la team Microsoft, Rare tarde à présenter ses premiers titres Xbox. En attendant Perfect Dark Zero ou Kameo, le développeur s'attaque à l'épouvante sauce dessin n'animé qui fait pô peur. So, let's get baboule…**

*La plupart du temps, la narration de l'histoire est présentée sous la forme d'un vieux grimoire. Original.*

Une musique délicieusement mystique rappelant les envolées lyriques d'un Danny Elfman des grands jours, une présentation sous forme de vieux grimoire poussiéreux… Pas de doute, Grabbed by the Ghoulies soigne sa mise en scène, incitant à l'éveil des sens, à la contemplation extatique. Car oui, cette aventure qui n'a d'horrifique que la thématique (oh, un manoir lugubre, oh, des fantômes débiles, oh, un kidnapping bien banal) semble parier sur une ambiance comico-macabre que ne renierait pas la saga MediEvil ou, mieux encore, l'attraction de la maison hantée made in Disneyland. En effet, à l'image de la bicoque de Mickey, l'humour se révèle ici omniprésent, souligné à grand renfort de bouilles mimi, de situations burlesques (la Mort se sert de sa faux comme d'une guitare électrique !) et de graphismes enchanteurs. Le cel shading a une fois de plus frappé, mais sa somptueuse intégration mérite une mention spéciale digne de Zelda Wind Waker. Rien que ça, tac ! C'est donc sous le charme que vous effectuerez vos premiers pas dans cet univers étrange et envoûtant. Pourtant, cette preview nous a permis de confirmer notre sensation de l'E3. Si Grabbed by the Ghoulies impressionne

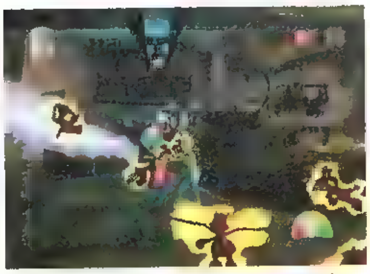
*Après avoir été kidnappée, votre dulcinée s'est quelque peu métamorphosée. Top glam' baby !*

visuellement, sa jouabilité hasardeuse déçoit singulièrement. Porké ? Tout simplement car Rare s'obstine à vouloir se servir des sticks analogiques pour toutes les actions. Si l'idée peut paraître judicieuse, dans les faits, la précision des coups devient carrément fantomatique. Un sentiment renforcé par un problème majeur : le lock automatique ! Ce dernier reste en effet fixé sur un ennemi, et il nous a été impossible de trouver une manipulation permettant de reprendre le plein contrôle du héros. Gênant par exemple lorsqu'il s'agit de sortir d'une pièce et que votre personnage est obligé de marcher à reculons, hypnotisé qu'il est par la présence d'une créature adverse, là, quelque part dans la salle…

## Du potentiel, mais peut mieux faire

Autre légère déception, cette aventure n'en est pas vraiment une puisqu'il s'agit avant tout de latter du streum à outrance. La scénarisation, néanmoins bien présente, ne joue donc finalement qu'un rôle annexe. Pour le reste, ne boudons pas notre plaisir. On se réjouira par exemple à l'écoute des cris de monstres, tous doublés avec des voix version « yaourt ». Débile à souhait. Autre bonne surprise, enfin surtout pour notre Zulox national, Rare a intégré à son titre des sortes de défis chronométrés à la Shenmue. Il s'agit ici avant tout d'éviter la crise cardiaque, tant certaines apparitions s'effectueront de manière impromptue… et, par conséquent, effrayante, n'est-ce pas Karine ? Ah, j'oubliais : en guise de conclusion, espérons que la version finale gomme les douloureux ralentissements qui parasitent (sans la moindre raison d'ailleurs) certaines séquences de jeu… Si tel n'était pas le cas, Grabbed by the Ghoulies n'aurait plus que son plumage, au demeurant exceptionnel, pour convaincre. Flippant, isn't it ?

**Gollum**



*Certaines séquences proposent un gameplay assez dynamique grâce à l'utilisation d'accessoires*

*Grabbed by the Ghoulies semble se limiter à du « simple » beat them all romancé. Dommage*

*Ces sortes de « Quick Time Event » à la Shenmue apparaîtront lorsque vous serez tétanisé par l'effroi*

## en bref

### PRENDS CA DANS LES DENTS

Au Canada, on a des idées juste surpuissantes. La dernière trouvaille métaphysique est l'œuvre de la société canadienne des auteurs compositeurs (la SOCAN) qui a décidé de réclamer des royalties aux dentistes, kinésithérapeutes et autres professionnels de la santé qui passent de la musique dans leurs salles d'attente. Quelle bourgeoisie intellectuelle. A noter qu'en Allemagne, les chauffeurs de taxi versent des droits !

### Télex

*[illegible] sachez que Sega optimise à [illegible] Sonic Adventure DX [illegible]*

### NOTRE MONDE FEERIQUE

De manière très urbaine, Vivendi Universal Games vient de déposer, devant un tribunal californien, une plainte pour rupture de contrat à l'encontre d'Interplay Entertainment. On apprend qu'après avoir réclamé, en vain, le paiement de sommes apparemment dues, Interplay aurait décidé unilatéralement de mettre fin à l'accord de distribution liant les deux entreprises. Du coup, Vivendi est tout pas content et passe par la case procès. Levez la main droite et dites « sur la vie d'ma mère [illegible] non plutôt « je le jure [illegible]

### Télex

*[illegible]*

### THX DANS LA « CEPLA »

Après de nombreux refus, LucasFilms a décidé de rendre son label sonore THX disponible pour les jeux vidéo. La qualité du son sera donc particulièrement surveillée sur les titres disposant du logo. Les cinq premiers titres bénéficiant d'un son THX qui déchire sa maman sont (tenez-vous bien, roulement de tambours) : Le Seigneur des Anneaux Le Retour du Roi, SSX 3, Medal of Honor Soleil Levant, Need For Speed Underground et James Bond 007 Quitte ou Double ! Taaac, EA a tout donné.

# en bref

### PRIÈRES PAR SMS

Si vous n'avez pas le temps d'aller au mur des Lamentations, à Jérusalem, pas de problème, il est désormais possible d'envoyer vos prières par SMS ! Plus fort, c'est un rabbin tout ce qu'il y a de plus sérieux, qui ira placer, suivant la tradition, les suppliques dans les trous du mur. Depuis le lancement du service, fin septembre, déjà 30 000 SMS ont été envoyés (1 euro par prière). Les voix de la modernité sont impénétrables.

### Télex

*Selon le magazine américain EGM, Electronic Arts pourrait finalement bientôt revoir sa position face au Xbox Live. La gamme sports 2005 pourrait ainsi bénéficier de modes online sur Xbox et PS2.*

### EN 4 LETTRES : « T.I.E.P. »

Les simulations de foot, de basket, de curling, etc. Tout ça, c'est complètement nase been ! Grâce à Scrabble 2003, toutes les mamies du monde entier vont pouvoir se donner la main, et accessoirement s'éclater sur PlayStation 2 ! Le jeu puisera la quintessence de l'Emotion Engine en permettant de jouer online jusqu'à 4 simultanément. Reste plus qu'à prévoir le thé et la p'tite laine...

### LA PES LEAGUE 2K3 EN « SOUISSE »...

La PES League française 2003 s'est achevée au Stade de France, le 14 septembre dernier. Pierre-Bernard Bordron y a vaincu Johnny Desmares sur le score de 4-2, sous les yeux attentifs du parrain de la prochaine édition (qui débute mi-décembre), l'international Philippe Mexès. Les deux finalistes ont rejoint le champion d'Europe (français) Noam El Ouali en Suisse, à Grindelwald, le 27 septembre, pour défendre les couleurs nationales face aux meilleurs joueurs européens. Mais le trophée revient à un Allemand, qui l'emporte sur notre Johnny national (4-1), sous les yeux des programmeurs. Deux jours plus tôt, le tournoi des médias avait lieu. Tandis que Gollum manquait la coupe d'un cheveu et terminait quatrième, Plume s'est fait sortir en huitième de finale par le vainqueur, allemand aussi. Doit-on voir dans tout ceci des présages pour l'Euro 2004 ?

# Batman Rise of Sin Tzu

*Côté décor, c'est bien vide Gotham City doit aussi subir la crise*

L'instant d'une seconde, j'ai vraiment cru que ce nouveau volet de Batman serait intéressant. C'est vrai quoi, après tout, Batman Vengeance, du même éditeur, était vraiment pas mal du tout. En plus, cette fois, Jim Lee himself a participé directement au développement, alors que demander de plus ?! Toutes les conditions étaient réunies. Mais, en fin de compte, on se retrouve avec un simple beat'em all ultra old school où l'on passe son temps à avancer bêtement en fracassant du malfrat à tire-larigot. Assez limité pour un super héros, me direz-vous. Heureusement, il y a quatre persos jouables, mais étant donné que leur maniabilité est identique en tous points, ça ne sert pas à grand-chose. Le jour où l'on verra débarquer le jeu de Batman ultime n'est pas encore près d'arriver...

**Angel**

*Une jauge permet de balancer un super coup lorsqu'elle est au top. Original, n'est-ce pas ?*

**Éditeur :** [illegible] • **Machines :** [illegible]
**Sortie en Europe :** [illegible]

# Star Academy

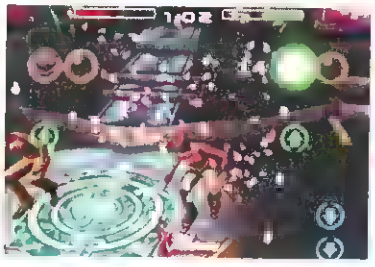
*Comme tout bon jeu musical, on se dandine en rythme. On peut le faire en public si on est courageux*

*Et non, Nikos l'animateur qui n'a peur de rien, pas même de se taper la honte tous les samedis, ne participe pas à cette aventure ludonumérique*

La musique, ouiii... la musique. Et que chacun se mette à danser, et la lalala la bamba se necessita una poca de... hum, quoi ? Scandale, non mais attends, qu'est-ce que c'est que cette arnaque ? Et Nolwenn ? Et Jenifer ? Pas un seul membre des deux premières sessions de la Star Academy n'est présent. On n'a même pas droit à l'une de leurs chansons. Bouh ! Mon cœur de midinette saigne devant ce jeu qui ne saurait retranscrire la fièvre du prime. Alors d'accord, j'admets qu'il est difficile d'adapter une émission de télé-réalité en jeu vidéo interplanétaire. On se retrouve donc avec un jeu musical classique, à la Dance Dance, où l'on affronte ses concurrents à coups de beats, yeah. Un tapis de danse peut être ajouté pour pimenter l'exercice. Les chansons distillées sont des airs connus : Sophie Ellis Bextor, Texas, Donna Summer. Moui, mais bon, j'aurais bien aimé une version française, moi.

**Karine**

**Éditeur :** Monte Cristo multimédia • **Machine :** [illegible] • **Sortie en Europe :** [illegible]



# Dungeon & Dragons Heroes

*René le halfling et Yvette la magotte ont maille à partir avec les hobgobelins*

*Le système de progression rappelle fortement BG Dark Alliance*

« Les dés servent simplement à faire du bruit derrière l'écran. » C'est du moins ce que soutint mon maître de jeu. Mais la suite, je la connais : full dans ma face, choc métabolique loupé, résurrection, perte d'un point de constit', le groupe qui se fout de ma gueule... Je suis un rôliste malchanceux. Suivant assidûment les traces de Dark Alliance, Atari m'offre aujourd'hui la possibilité de surmonter des années de dés de 20 pipés et de « grosbillisme » tapageur. Cousin du titre d'Interplay jusque dans son système de progression, D&DH vient grossir les rangs du Hack & Slash occidental sans réelle volonté de se démarquer. Si la possibilité de jouer à 4 simultanément pourrait suffire à satisfaire les hardcore fans du Gauntlet original, gemme arcade dont on garde un souvenir ému, la sortie de D&DH ne devrait pas faire plus de bruit qu'une pièce de cuivre tombant dans un sac sans fond (NDAngel : Oh le lourd...).

**Tristan**

**Éditeur :** Atari • **Machine :** Xbox
**Sortie en Europe :** 31 octobre 2003

# Secret Weapons over Normandy

*Comme on aime le politiquement correct, les pilotes s'éjecteront, sans qu'on puisse s'acharner dessus*

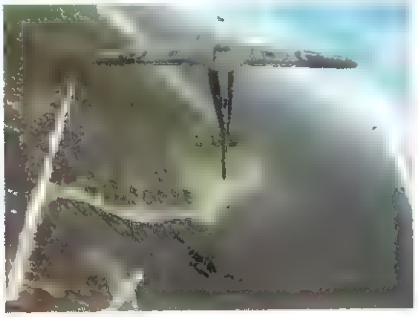
Ce titre n'est rien de moins que la suite de Secret Weapons of the Luftwaffe, jeu d'avion sorti en 1991 sur PC et particulièrement respecté. Ce nouvel opus vous mettra dans la peau d'un pilote dans la carlingue toute métallique d'un vieux coucou d'époque, pour empêcher l'avènement du nazisme à grande échelle, vu que c'est mal. Les réactions du zinc se montrant dignes du vaisseau de Fox McCloud, mettons-nous dans le crâne qu'il s'agit d'un bon shoot bien arcade. Et ce n'est pas déplaisant, car le soft offre un gameplay relativement fun, rappelant Rogue Squadron pour les ordres donnés à son escouade. La réalisation et l'ambiance ne sont pas rebutantes, loin de là, ce qui ne gâche rien. Enfin, attendons de voir si SWON sera capable d'épater la galerie lors de son débarquement...

**Plume**

**Éditeur :** Activision • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox
**Sortie en Europe :** Novembre 2003

*Les dogfights seront saupoudrés de bombardements, de bâtiments terrestres ou maritimes*

*Que de plaisir, que de jubilation et que de fierté à la vue de l'ennemi en flammes « Achtung baby ! »*



## en bref

### MEUUUH, MARIONS-NOUS !

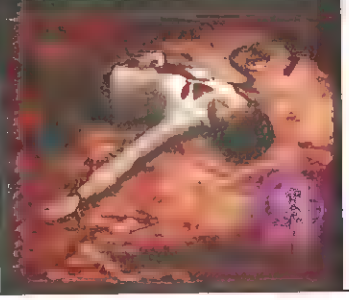
À Madras, dans le sud de l'Inde, on milite activement pour la paix dans le monde. Et visiblement, cette paix passe par le mariage de nos frères animaux. Ainsi, des prêtres hindous bien funky ont célébré l'union de 18 couples d'oiseaux et crabes. Si ça peut vous rassurer, on a aussi beaucoup prié pour les éléphants, les vaches et les chevaux. Ces hommes de foi espèrent que ces rituels aideront à combattre le terrorisme et à réduire la pollution. Moi, perso, j'en suis supra persuadé. Si, si.

### CIA NE RIGOLE PLUS...

La rumeur du mois concerne la très précieuse CIA. En effet, la célèbre agence américaine serait en train de développer un projet de jeu vidéo censé aider ses spécialistes à combattre le terrorisme. Le *Washington Times* surenchérit d'ailleurs en dévoilant que la CIA aurait confié la programmation du titre à THQ, déjà responsable d'America's Army. Ça fait rêver.

### L'IMAGE FATALE...

Après des mois d'attente, les premiers éléments concernant le film inspiré de Fatal Frame, alias Project Zero, commencent à pointer le bout de leur truffe. Le long métrage, distribué par DreamWorks, bénéficiera d'un scénario conçu par John Rogers (*The Core*) et, top du top des vedettes, Steven Spielberg himself occupera le poste de « production advisor ». Tac ! Et là, et là, et là... on ne sait jamais, ça pourrait être potable.



# A L I E N

LA VERSION INÉDITE

Dans l'espace, personne ne vous entend crier.

**LE FILM LE PLUS EFFRAYANT JAMAIS RÉALISÉ**

A VIVRE SUR GRAND ÉCRAN

SORTIE SUR UNE DURÉE LIMITÉE

REMASTERISÉ EN DIGITAL AVEC DE NOUVELLES SCÈNES

## LE 12 NOVEMBRE AU CINÉMA

UFD

20th Century Fox

Made in Europe

# N-Gage

Éditeur : Nokia
Sortie en Europe : 7 octobre 2003

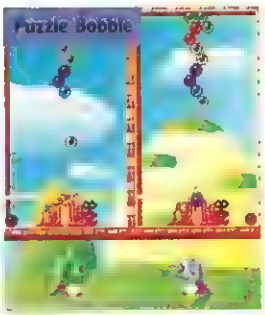
**Après la GBA SP et avant la sortie de la PSP annoncée pour 2004, Nokia tente sa chance sur le marché de la console portable avec la N-Gage, une console qui s'utilise comme téléphone… ou vice-versa, au choix.**

Depuis quelque temps, Nokia met le paquet pour préparer le lancement de sa console-téléphone, la N-Gage, à coups de campagne de pub plus ou moins sauvage et de tournois organisés un peu partout en Europe. Grand journalisme oblige, on a aussi réussi à mettre la main sur l'un de ces engins afin d'essayer toutes ses possibilités. Le premier contact est plutôt mitigé puisque l'on se rend compte que pour insérer une simple cartouche, il faut retirer la batterie puis tout remettre en place. J'imagine la galère dans le métro. De même, pour l'écran, s'il est de très bonne qualité avec un rétro-éclairage au top, le format choisi (une sorte de 4/3 à la verticale) n'est pas forcément optimal pour une bonne vision de jeu. Néanmoins, ne vous fourvoyez pas, la console possède des qualités certaines.

## De la vraie 3D dans la poche

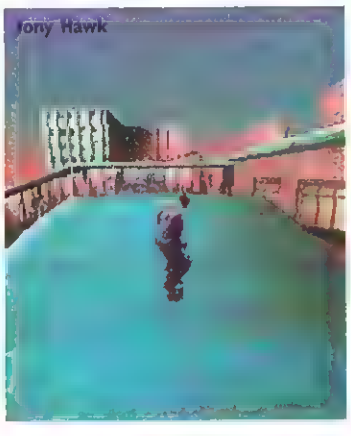
Tout d'abord, il suffit de voir certains titres pour s'apercevoir de la puissance de la bête en matière de 3D. Tomb Raider, par exemple, est une copie conforme au polygone près du titre sorti sur PSone (avec trois niveaux supplémentaires en bonus). Idem pour Tony Hawk, vraiment impressionnant à voir sur un si petit écran, avec en plus la possibilité de se jouer à deux en réseau en utilisant le Bluetooth intégré. Après essai, on peut vous dire que cela marche impeccablement bien. On lance le jeu, une des deux machines crée une session et l'autre se connecte dessus. Le tout sans fil et sans configuration pénible au préalable. D'autres titres utilisent cette option, tels Pandemonium ou Moto GP. Parmi les gros éditeurs qui ont signé des titres, on compte THQ, Eidos, Taito, mais surtout Sega, dont le portail Sega.com s'est fait racheter par Nokia justement. Du coup, on retrouve SonicN, Super Monkey Ball et Virtua Tennis qui sont à quelques pixels près identiques aux versions GBA. Si nous avons pu vérifier la qualité globale de l'appareil, la version fournie était néanmoins un prototype et quelques questions restent encore en suspens, comme l'autonomie, qui sera fondamentale pour son succès. D'autant plus que le Bluetooth, c'est top, mais ça pompe quand même un maximum de jus..

**Angel**



*Red Faction est sans aucun doute le plus beau FPS sur portable*

*Cette adaptation permet de sauvegarder des phases de jeu comme dans un jeu de sport*




## en bref

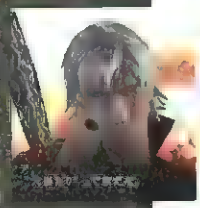
**Espagnolade**

Dans la patrie d'El Choupacabra, alias d'Artagnan, alias El Tronchigno Es Fénomenalidad, alias Angel Davilex, on a l'escroquerie débile. Ainsi, un adolescent espagnol a eu l'idée supra ingénieuse, et bien fourbe, d'utiliser des sites d'enchères sur Internet pour vendre des téléphones portables. Oui, sauf qu'en échange de piécettes sonnantes et trébuchantes, le filou se contentait d'envoyer des briques ! Avant d'être arrêté, le gamin aurait arnaqué des milliers de spanish guys. Remarquez, une brique, c'est p't'être compatible Blue tooth !

**Télex**

*Vous pensez être le joueur ou la joueuse la plus sexy ? Alors allez vous inscrire sur le site www.sexiestgamer.com qui tente de prouver que tous les joueurs ne sont pas des gros beaufs bien « geekifiants » ! Vive les beautiful people, yalaaaa !*

**Quelle est la suite ?**



Entre Atlus et Capcom, c'est le big love. Why ? Parce que Shin Megami Tensei III : Nocturne Maniax aura un quest de poids : Dante ! Dès janvier 2004, le héros de Devil May Cry déclarboussera donc de toute sa classe. Pourtant, pas la peine d'essayer de comprendre le pourquoi du comment. Cette brève n'a pas été conçue dans un but informatif. Oui, je sais, c'est de l'« entube ». Et alors ?

**Télex**

*Alléluia ! Contrairement à Suikoden III qui est complètement passé à la trappe chez nous, d'après des sources Konami, le traîchement annoncé Suikoden IV a plus de chances de voir le jour en Europe. Sortie US prévue pour l'automne 2004.*

**GTA : Best of Japan**

Moral ou amoral ? Occidental et brutal. Pas de doute, la sulfureuse réputation de GTA III aura fait beaucoup de buzz sur l'archipel nippon. Après des mois d'attente, le titre est donc enfin sorti et a plutôt bien scoré pour une production made in Occident. Ce sont en effet près de 100 000 joueurs nippons qui ont succombé au vice. Et là, soudainement, c'est Capcom (mais que décime peut avoir fait pénétrer le vice au Japon) qui se frotte les paluches. Avec des gants de cuir, un rôle de bourgeois délinquant en somme…

# STAR WARS™ REBEL STRIKE™

## ROGUE SQUADRON™ III

2+

.pegi.info

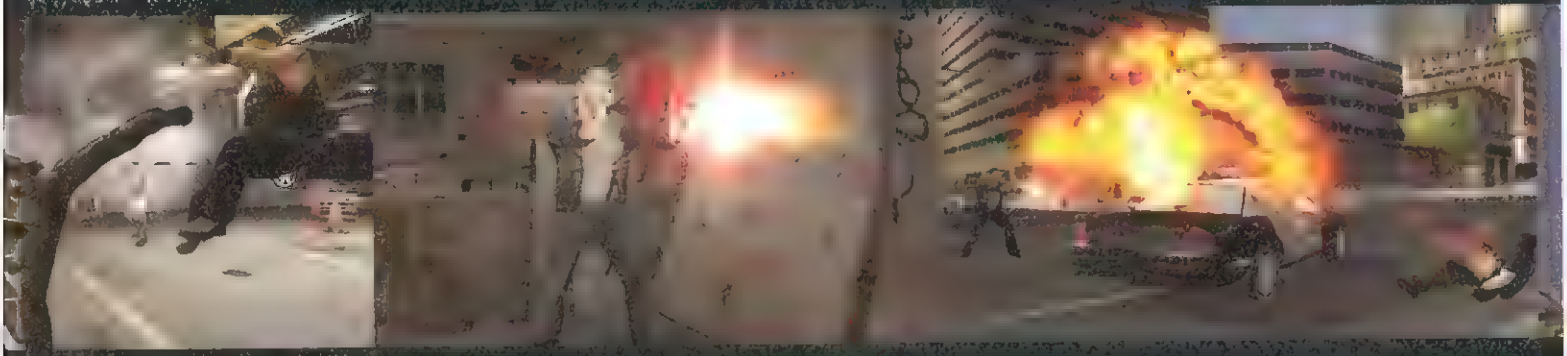
NINTENDO GAMECUBE™

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. The Factor 5 logo is a trademark of Factor 5, LLC.
© 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ™ as indicated. All rights reserved.

FACTOR 5

LUCAS Art

www.truecrimela.com

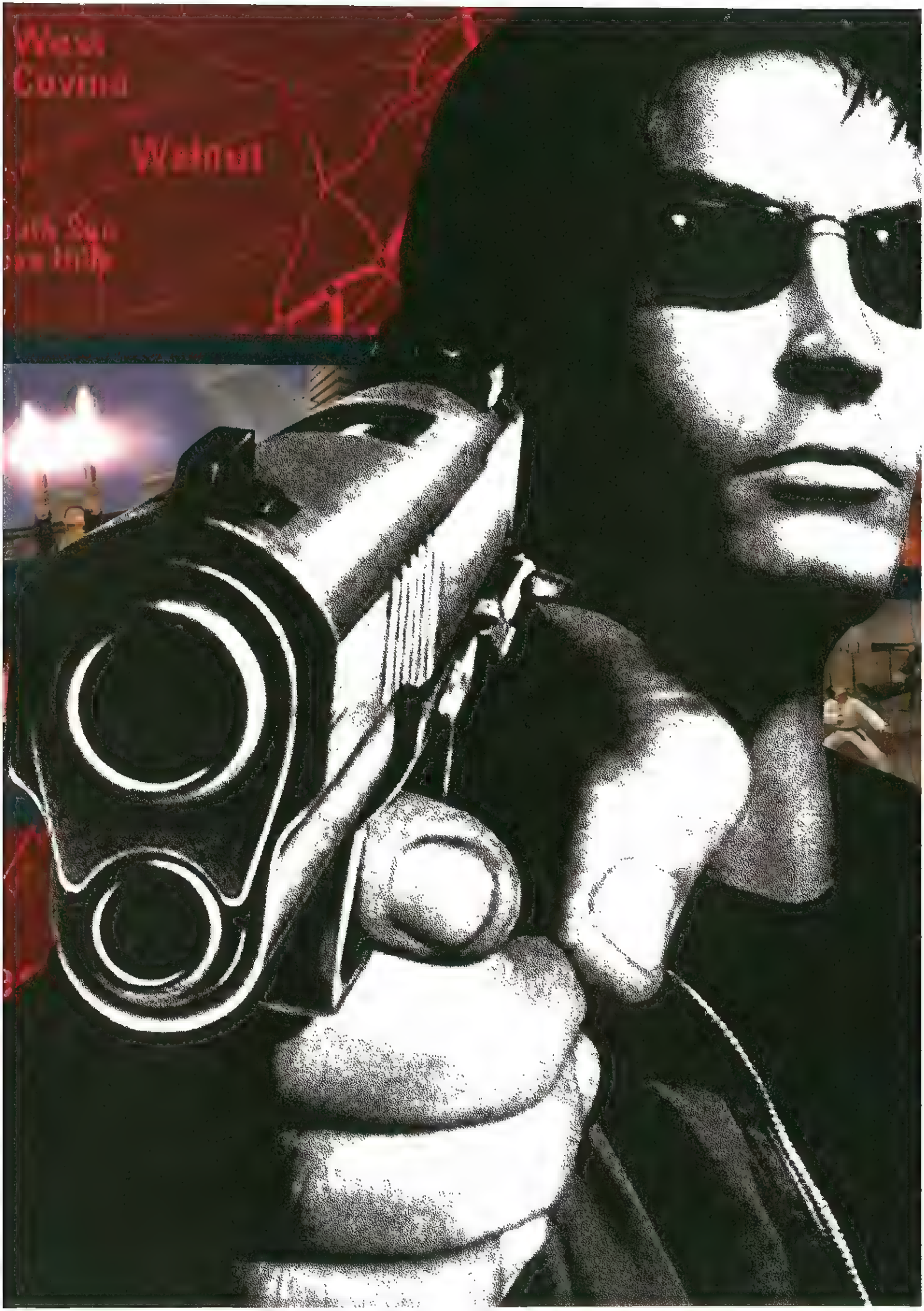


# TRUE CRIME

## STREETS OF LA™

PlayStation 2 | NINTENDO GAMECUBE | XBOX | Luxoflux | 16+ www.pegi.info

©2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.


Wash
Covina
Walnut

4 H 30 ET MON OREILLE EXPLOSE. JE TENTE VAINEMENT DE ME CONCENTRER SUR LA TÉLÉVISION EN ATTENDANT LE MÉDECIN. IL SONNE. J'OUVRE AVEC UN LÉGER PROBLÈME DE CONCENTRATION, TRISTE ESCLAVE DES PULSATIONS DOULOUREUSES DE MON TYMPAN GAUCHE. OTITE FULGURANTE. PRESCRIPTION. ANTIBIOTIQUES. BONNE SOIRÉE.

par Tristan

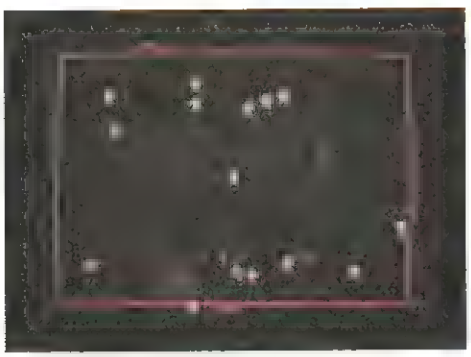
# Automéditation

5 h 30. Le sommeil ne vient pas. La Cube chevauche la Xbox au pied du lit et F-Zero tourne en boucle : démo, écran titre, démo, écran titre, le silence simplement perturbé par les loadings sporadiques. J'observe d'un œil attentif l'écriture en pattes de mouche du médecin, manifestement une caractéristique de la profession, m'interrogeant sur les composants bizarres qui viendront bouter hors de mon conduit auditif ces raclures de microbes. Les plus âgés d'entre vous se souviennent certainement de cet avertissement sur les bornes d'arcade, « winners don't use drugs », frappé du sigle du FBI. Savaient-ils seulement que la drogue n'était pas dans les poches du punk de 15 ans qui traînait ses savates pour aller taper le Street Fighter II, mais bien dans la borne qui s'apprêtait à échanger deux crédits pour 5 francs, cette radine ? Je vous arrête tout de suite . loin de moi l'idée de relancer cette vieille querelle sur l'addiction supposée du jeu vidéo, le cheval de Troie dans la cour d'école et « monsieur, aidez-moi, mon fils est un drogué ». Parlons plutôt d'une thérapie en douceur, une médecine nippone, connue de tous, mais qui fait rarement l'objet d'une attention particulière.

La « Zone » , ou « flow state », est une sensation commune à de nombreux joueurs sans qu'ils parviennent forcément à mettre un nom dessus. Théorisé par Mihaly Csikszentmihalyi, professeur en psychologie à l'université de Chicago, le flow state est « l'état atteint par les personnes si impliquées dans une activité que plus rien ne semble avoir d'importance, l'expérience étant tellement agréable qu'elle en arrive à se suffire à elle-même ». On le retrouve dans de nombreux domaines, des échecs au sport, en passant par la peinture ou la musique... avec à chaque fois la nécessité pour un individu de s'y absorber sans gratification évidente, sinon la satisfaction qu'elle procure. Bien sûr, Csikszentmihalyi n'avait pas pour but d'appliquer le flow state au jeu vidéo : il le voyait plutôt comme une méthodologie positiviste, une leçon de motivation personnelle. Un jour, sans doute, un joueur étudiant en psy est tombé sur une étude et s'est écrié : « C'est ça ! », avec cette joie débonnaire qui caractérise le documentaliste chanceux.

Mihaly Csikszentmihalyi

La « Zone », ou « flow state », est une sensation commune à de nombreux joueurs sans qu'ils parviennent forcément à mettre un nom dessus



La Zone est une sensation assez extrême. On peut la comparer à un état de concentration intense, à la limite de la catatonie, translation vers un lieu où la réalité environnante s'efface. Walter Day, gérant de Twin Galaxies (organisme chargé de recenser les hi-scores à travers le monde) et gardien des plus grands hi-scores mondiaux, la définit comme telle : « Vous croyez que je suis avec vous ? Vous pensez que je m'exprime clairement ? Pourtant, je

ne suis pas vraiment là. Tout se dé-roule sans que j'y participe. Vous ne comprenez probablement pas ce dont je parle si vous ne l'avez jamais vécu. La Zone est l'état à partir duquel vous transcendez et observez l'expérience. C'est comme partir en pilote automatique, comme si le jeu se jouait tout seul, et que vous étiez là, à distance, en train de le regarder »

Selon la théorie de Csikszentmihalyi, atteindre le flow state nécessite une immersion intense, des buts précis, un feed-back clair, un bon équilibre entre la difficulté de l'entreprise et nos capacités, ainsi qu'une sensation de contrôle total sur l'activité en question. Dès lors, on en vient à distinguer clairement ce qui fait l'attrait de la plupart des jeux d'arcade, où le rythme, la vitesse et l'interaction sont poussés au maximum pour favoriser l'oubli de soi.

**Si je m'attarde ainsi sur Robotron 2084, c'est en raison de sa pureté. Le jeu le plus simple (certains diraient stupide) que je connaisse est également l'un des plus efficaces.**

Ma première rencontre avec la Zone remonte aux alentours de 1985. Une station balnéaire de l'ouest de la France. La salle d'arcade se situe sur une promenade. Chaque partie est à deux francs, hormis le vieux Phoenix, qui brade sa manette à un franc, chantonnant *Jeux interdits* d'une voix éraillée telle la gourgandine dodue d'un quelconque trottoir des années folles. Je regarde mon frère jouer à Robotron 2084, ou plutôt essayer de jouer, comme tout le monde. Les pièces s'entassent dans le cendrier de la borne sans que personne ne réussisse à jouer plus de quelques minutes. Plus tard, en m'intéressant d'un peu plus près à Eugene Jarvis, concepteur du titre, j'en viendrais à vouer un culte inextinguible à Defender et Robotron 2084, deux bornes qui, à bien des égards, ont accompli quelque chose de rare. Si ces titres partagent une même difficulté, leur optique de design est tout à fait différente.
Defender est un shoot horizontal au maniement ardu. Là où il utilise une manette et cinq boutons, ce qui s'avère complexe pour une borne d'arcade, Robotron 2084 est d'une simplicité de maniement rare. La raison en est cocasse : durant la con-ception du titre, Eugene Jarvis se cassa le bras dans un accident de voiture. Dans l'incapacité d'appuyer sur un bouton, il connecta, avec l'aide de son collègue Larry DeMar, deux manettes Atari 2600 au panneau de la borne : l'une était chargée de contrôler le déplacement du héros et l'autre son tir, idée reprise d'une façon un peu différente par Treasure dans Bangaï-Ô. L'attrait de Robotron réside dans sa maniabilité particulière et son game-design « claustrophobique ». Le joueur entame chaque tableau au centre de l'écran, piégé dans un espace où il devra combattre une nuée de robots prêts à anéantir la dernière famille humaine, dans une vision froide et un peu rétro du futur, comme les couvertures charmantes d'*Amazing Stories*. Donnons la parole à Eugene Jarvis : « Je pensais au roman *1984*. Il y avait beaucoup d'excitation à l'approche de la date fa-tale prophétisée par Orwell et je remarquais que les choses ne se passaient pas vraiment comme dans le livre. Je suis un fan de science-fiction, j'y pensais et. . bon, il ne risquait pas de se passer grand-chose pendant les années à venir. La fin du monde serait pour 2084, année où les humains ne seraient plus là pour asservir leurs semblables, cette tâche étant réservée aux robots. »
En début de partie, le joueur est rapidement assailli par ses adversaires, qui rushent à toute vitesse vers le personnage. Le but est très simple : tous les tuer. Et on meurt vite. Vraiment très vite. À chaque fois que l'on progresse, le tableau suivant vous atomise. On peut le voir comme une volonté sadique des concepteurs d'arcade, qui ont tout à y gagner en produisant des jeux qui prennent fin rapidement, ou s'attarder sur cette leçon de game-design : « À l'origine, Robotron était censé être un jeu passif, sans possibilité de tirer. Il fallait court-circuiter les robots en les attirant dans des électrodes. (...) L'idée fut amusante pendant environ un quart d'heure. Mais le pacifisme a ses limites. "Ghandi : le jeu vidéo" pouvait attendre . il était temps de passer à l'action. Après avoir branché le joystick de "tir", le chaos à l'écran était inimaginable. Nous connections ensuite le compteur de robots sur le terminal. À 10, c'était déjà fun. Mais pourquoi pas 20 ? 30, 60, 90, 120 ! La tension d'un monde qui convergeait vers vous de tous les côtés et le nombre de robots à détruire provoquaient une poussée d'adrénaline pure.

Ajoutez à cela le challenge d'avoir à gérer deux sticks en même temps et c'était pure folie. » Il n'en faut pas plus pour faire naître quelque chose de spécial chez le joueur d'arcade. Un espace vierge, deux manettes et des ennemis. Beaucoup d'ennemis. Si je m'attarde ainsi sur Robotron 2084, c'est en raison de sa pureté. Le jeu le plus simple (certains diraient stupide) que je connaisse est également l'un des plus efficaces.

Aujourd'hui, le terme « arcade » a souvent une connotation de reproche dans la bouche des joueurs. Le jeu « arcade », c'est un peu l'idiot du village, le gars sympa, un peu brutal, qui ne voit pas plus loin que le bout de son nez. Il est bien moins fréquentable que son frère « simulation », qui, lui, a fait des études supérieures et ne vous fait pas honte lors des dîners avec les beaux-parents. Mais plutôt que de chercher la dichotomie à tout prix, en pestant sur le manque de durée de vie, la répétitivité, il serait temps de lui rendre un peu de sa grandeur passée... En l'observant à la lumière des qualités énumérées par Csikszentmihalyi, le jeu « arcade » a tous les atouts nécessaires pour atteindre la Zone. Il a de cette simplicité classieuse, de cette franchise engageante, qui parfois ne paye pas de mine.
Cette sensibilité parfaite de Super Monkey Ball, peut-être l'exploitation la plus simplement géniale du paddle analogique. La vitesse progressive à laquelle tombent les pièces de Tetr'is. Le dynamisme d'un Rez, belle correspondance entre mouvements, sons et formes. Et la vitesse d'un F-Zero...

Il est 6 h 30 et le sommeil ne vient pas. J'entends qu'on ramasse les poubelles rue Darboy. Les médocs ne font pas vraiment effet. Je jette un coup d'œil à l'écran. Tentons autre chose.

## SOURCES


- Trigger Happy
  *Steven Poole, Fourth Estate, 2000*
- Halcyon Days
  *www.dadgum.com/halcyon/*
- The Ultimate History of Video Games
  *Steven L.Kent, Prima Publishing, 2001*
- 1 Up Mega-zine
  *Raina Lee, Issue n°2, août 2002*
- Flow: The Psychology of Optimal
  *Mihaly Csikszentmihalyi, Perennial, août 1993*

# Business Pad

PAR GOLLUM
julien.chieze@futurenet.fr

## Le jeu vidéo : un business à part entière

**Approche ami lecteur, ne te laisse pas tétaniser par cette absconse terreur des chiffres. Oui, voilà, regarde-les de plus près. Allez, encore plus près, ils ne mordent pas. Toi, fidèle parmi les fidèles, tu sais combien le business nourrit nos vies et fait battre le poumon du jeu vidéo. Certes, toi le romantique, l'esthète, tu trouveras ça peut-être triste, mais les dollars forgent notre passion. Alors rejoins-moi, rejoins-nous dans notre voyage à la découverte des mille et une news qui font le wiiiz de cette folle rubrique...**

## And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'octobre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent, il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), ELSPA. Ltd (Europe) et Amazon.com (États-Unis).

### TOP 5 JAPON

1 Mobile Suit Gundam : Encounter in Space (Bandai/PS2)
2- Tales of Symphonia (Namco/GC)
3- Drag-on Dragoon (Square Enix/PS2)
4- Legend of Stafy 2 (Nintendo/GBA)
5- Mario Golf : Toadstool Tour (Nintendo/GC)

### TOP 5 EUROPE

1- Conflict Desert Storm II (SCI/PS2, Xbox)
2- Colin McRae Rally 04 (Codemasters/PS2, Xbox)
3 Star Wars : Knights of the Old Republic (LucasArts/Xbox)
4- Rugby 2004 (EA/PS2)
5- EyeToy: Play ! (Sony/PS2)

### TOP 5 ETATS UNIS

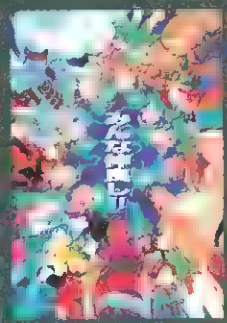
1- Madden NFL 2004 (EA/PS2, Xbox, GC)
2- Final Fantasy Tactics Advance (Square Enix/GBA)
3- Soul Calibur II (Namco/PS2, Xbox, GC)
4- GTA : Vice City (Take 2/PS2)
5- Star Wars : Knights of the Old Republic (LucasArts/Xbox)

## Ubi Soft, the new face !

Après Eidos, le manège des logos prend une nouvelle ampleur avec l'arrivée de la dernière « identité visuelle » d'Ubi Soft. En effet, afin de célébrer dignement la vente de son cent millionième jeu, l'éditeur et développeur français a décidé de rajeunir son visage par l'intermédiaire d'un logo sobre et plutôt classieux. Mais c'est Yves Guillemot, P.D.G. de la société, qui en parle le mieux lorsqu'il annonce que « la marque (est) l'une des plus en vue et reconnues de l'industrie. » « Ce nouveau look reflète notre réputation croissante parmi les joueurs et les professionnels de l'industrie », poursuit-il. « Il symbolise par ailleurs certaines de nos croyances fondamentales, notamment celle de constamment rehausser les standards de qualité pour atteindre l'excellence. » Quelle surpuissance intellectuelle...

Aye, Sony Computer Entertainment vient d'assommer définitivement la concurrence. « Physically and mentally » d'ailleurs. En effet, **le groupe nippon a annoncé que le seuil des 60 millions de PlayStation 2 livrées dans le monde venait d'être franchi.** Et là, ça calme un maximum Microsoft et Nintendo qui peinent à dépasser les 15 millions de machines vendues. Ouchi mama !

La PS2 bénéficie peut-être d'une incroyable avance, mais d'après les chiffres publiés par NPDFunworld, **les ventes de Xbox ont progressé de 6 % en août aux Zeta-Zunis** (ce genre de chiffre est souvent publié avec quelques mois de délai, so sorry). **Dans le même temps, les ventes de PS2 et de GC chutaient respectivement de 36 % et 22 %.** Bien joué donc pour la Xbox qui atteint 27 % de parts de marché aux States.



**Après quelques mois pas vraiment « easy » financièrement parlant, Capcom semble toutefois de nouveau attirer les investisseurs.** La plupart des courtiers nippons ont en effet changé leurs recommandations sur le titre. Hop, dans le même temps, le cours du titre reprenait des couleurs à la Bourse de Tokyo, atteignant son niveau de janvier 2003. Maaagie.

**Les usines Datapulse Technologies, situées à Singapour, s'apprêtent à augmenter nettement leur capacité de production de DVD Xbox !** Là, comme ça, tac ! Datapulse reste encore aujourd'hui le seul fournisseur de Microsoft sur le sol asiatique et devrait créer 8 nouvelles usines d'ici juillet 2004. On y croit chez Billon Corp...

**Si ça rit au Japon, au pays de l'oncle Sam, des analystes économiques ont récemment révisé à la baisse leurs recommandations concernant le marché du « videogaming »**

Pour ces mêmes golden boys en costard/cravate, des boîtes comme THQ ou GameStop seraient même surévaluées. En attendant, Elisabeth Teissier reste muette...

**Tiens, tiens, tiens ! Chez Nintendo, on semble de plus en plus proche du gouvernement de Corée du Sud.** Si on en croit Ken Toyoda, directeur des relations publiques de la Mario Company, « Nintendo prévoit de réaliser de plus en plus de jeux en coréen, y compris des RPG. » N'oublions pas que la Corée du Sud dispose d'un impressionnant vivier de joueurs.

Yeah baby, aux States, là où tout est beau, où tout est gros, **Vivendi Universal et McDonald vont se serrer les pattes afin de promouvoir la sortie du merveilleux jeu « The Hobbit »!** Si vous ne voyez pas le rapport entre un bon vieux burger dégoulinant et la magistrale œuvre de Tolkien, no stress, c'est ça l'business bro !

Non, non et supra non ! Que les choses soient claires, **Nintendo ne souhaite pas produire de dessins animés Mario et Zelda.** Même qu'un communiqué a expliqué tout ça avec des mots du style : « En tant que créateurs, nous préférons des approches novatrices. Il y a aujourd'hui trop de directeurs artistiques, inspirés par des jeux... » Bon certes, dans le même temps, un anime F-Zero est prévu, mais chut, il faut pas le dire...

# Square Enix, la mutation

Parce qu'au Japon, on apprend des trucs de fou, le dernier numéro du magazine japonais *V-Jump* dévoilait le nouvel organigramme de Square Enix. Désormais, la société se restructure autour de 10 équipes de développement bien différentes (8 équipes Square + 2 équipes Enix). Attention, c'est un peu complexe, mais y'là du biscuit coco !

| Teams | Nbre de personnes | Dernier titre | Projet en cours |
|---|---|---|---|
| **Production Team 1** (dirigée par Yoshinori Kitase) | 150 à 300 | Final Fantasy X 2 International + Last Mission | 1 titre prochainement annoncé |
| **Production Team 2** (dirigée par Akitoshi Kawazu) | 100 | Final Fantasy Crystal Chronicles | Aucun nouveau projet 1 titre encore secret |
| **Production Team 3** (dirigée par Hiromichi Tanaka) | 61 | Final Fantasy XI Rise of the Zilart | Aucun nouveau projet annoncé, mais des optimisations pour Final Fantasy XI (PS2) |
| **Production Team 4** (dirigée par Yasumi Matsuno) | 100 | Final Fantasy Tactics Advance | Final Fantasy XII bientôt présenté (PS2) |
| **Production Team 5** (dirigée par Yuusuke Hirata) | 100 | All-Star Pro Wrestling 3 | Aucune information |
| **Production Team 6** (dirigée par Toshirou Tsuchida) | 57 | Front Mission 3 | Front Mission 1st (le remake sur PSone) et Front Mission 4 (PS2) |
| **Production Team 7** (dirigée par Takashi Tokita) | 20 | Hanjuku Eiyuu Tai 3D (Hanjuku Hero VS 3D) | 1 nouveau titre prévu pour 2004 au Japon |
| **Production Team 8** (dirigée par Kouichi Ishii) | 7 | Shinyaku Seiken Densetsu (Sword of Mana) | Prolonger la série Seiken Densetsu |
| **Production Team 9** (dirigée par Ari Miyake) | 11 | Kenshin Dragon Quest | Dragon Quest VIII (PS2) avec Level 5 |
| **Production Team 10** (dirigée par Yousuke Saitou) | 16 | | 3 projets secrets |

# GTA, le procès événement !

Si la saga GTA baboule un max sur PlayStation 2 (et bientôt Xbox), la petite plaisanterie ludique ne semble pas du goût d'un bureau de juristes basé à Miami. Et pour cause, ces derniers reprochent au hit de Take 2 d'avoir influencé deux jeunes Américains coupables d'un meurtre... en reproduisant certaines scènes du jeu. Par l'intermédiaire de leurs avocats, la famille de la victime réclamerait carrément 100 millions de dollars à l'éditeur en compensation de cet acte barbare ! Une centaine de cas similaires seraient d'ailleurs à l'étude. Un triste constat qui a poussé Jack Thompson, procureur de l'État, à déclarer : « Si les concepteurs de jeux vidéo continuent de vendre des titres ultra violents à des enfants, avec les conséquences que cela peut entraîner, nous nous servirons des tribunaux pour leur reprendre cet argent couvert de sang. » L'Aaaaamérique, ça fait décidément rêver...

# La Xbox change de « signature »

À l'occasion de l'XO3, Microsoft a décidé de se débarrasser de son « Play More », afin de laisser s'installer sa nouvelle signature : « It's good to play together » (« C'est bon de jouer ensemble »). Ce message reprend en fait celui récemment introduit aux États-Unis et qui met clairement l'accent sur les notions communicantes, Xbox Live en tête, de la Xboîte. Comme le souligne Thierry Chabrol, directeur de la division Grand Public, cela traduit « la volonté de mettre la Xbox au centre des loisirs numériques. Nous voulons permettre au joueur d'être au centre du jeu ». Bene, bene. Dans la foulée, sachez que, dès le 30 octobre prochain, six nouveaux pays européens pourront se connecter au Live. Ils sont déjà plus de 500 000 à travers le monde, dont un dixième en Europe à jouer en réseau via la console de Billou. Et maintenant, dansons... ensemble...

# La GameCube chute...

...enfin, plutôt son prix. En effet, cramponnez-vous, depuis qu'aux États-Unis le cube de Nintendo est commercialisé à 99,99 malheureux dollars, les ventes ont été multipliées par 4 ! Du coup, Nintendo Europe suit la mouvance et, depuis le 17 octobre, propose désormais le Cube à 99 euros ! Le signal est donc très fort de la part de Big N, qui souhaite principalement écouler ses stocks à la veille de Noël. La news est donc d'importance puisque la GC se voit maintenant vendue moins chère qu'une GBA SP ! Une console de salon meilleur marché qu'une console portable, vous en rêviez ? Nintendo l'a fait.

# Zique Pad

**Comme le souligne le très philosophe Ben Harper : « Les personnes qui ne donnent pas une seule chance à la musique de changer le monde sont celles qui n'aiment pas la musique. » Et chez Zique Pad, les mélodies les plus langoureuses, nous les aimons, et oui, elles changeront le monde, l'univers ! Car vous, amis des symphonies les plus ensorcelantes, serez ceux qui forgeront les envies et les passions de demain.**

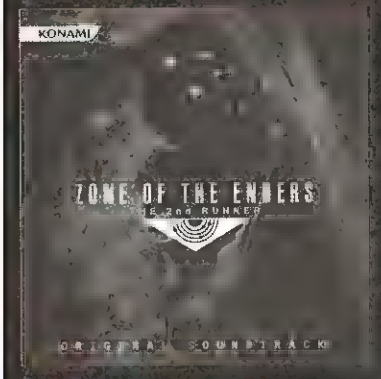
**Entre ZOE The 2nd Runner et Metroid Prime & Fusion, la vie nous sourit...**

Par SoFlow

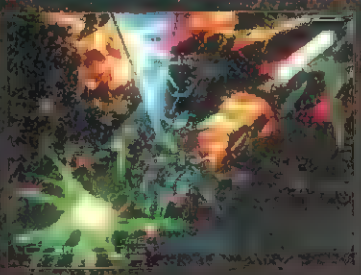
## Zone Of the Enders The 2nd Runner

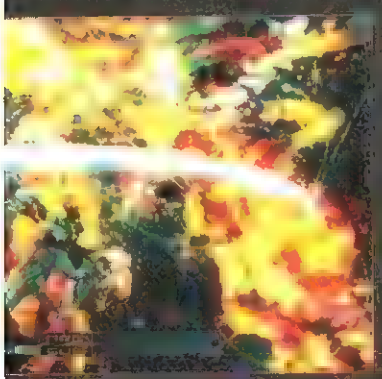
• **Référence :** KOLA-027 • **Compositeurs :** Akihiro Honda, Toshiyuki Kakuta Norihiko Hibino et Maki Kirioka • **Durée :** 68'43 (22 plages)

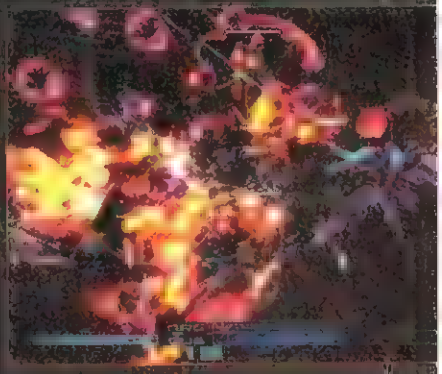
ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP




Si Hideo Kojima apprécie la grandiloquence du son made in Hollywood, avec une tendance plus qu'affirmée pour les mélodies guerrières de Harry Gregson-Williams, il aura toutefois préféré confier la B.O de ZOE 2 à une communauté de compositeurs nippons. La connaissance plus imprégnée de l'univers mecha et de la touche manga aura probablement joué dans ce sens. Ainsi, pour retranscrire musicalement la rage qui anime ce shoot frénétique, la combinaison de quatre talents n'aura pas été de trop. Mais avant de se laisser happer par un tourbillon aux mille et un accords, la partition opte pour une approche digne grâce à la chanson *Beyond the Bounds* (dont les paroles ont été écrites par Scott Dolph !). Au loin, quelques tintements cristallins à la harpe se font entendre, suivis de près par la réponse des violons. Tel un écho, ces derniers viennent napper l'atmosphère d'un souffle presque mystique. Et là, stupeur des stupeurs, soudain, tac, dans une explosion lyrique dont seuls les Nippons ont le secret, le chant aussi gracieux qu'énergique d'une cantatrice marque l'envolée définitive de la bande-son. La rythmique est volontaire, tandis que le mélange classique/techno se révèle intelligemment utilisé. Un sentiment qui s'intensifie à l'écoute de *Jehuty-Vivid Transparency*. Éblouissant de classe mélodique, ce mix furieusement chaloupé affolera vos sens. On pensera par instants à Rez. Étonnant. Quoi qu'il en soit, plus la mélodie s'installe, plus la puissance du Jehuty se fait perceptible. Difficile de ne pas non plus se laisser envahir par un torrent d'émotions à l'écoute de *Fake Aumann*. Une voix enchanteresse, quelques coups sourds, une orchestration savoureuse... et cette impression partagée entre l'envoûtement et la crainte viscérale. Une somptueuse réussite. Riche et complexe, la B.O. de Zone Of the Enders : The 2nd Runner se ménage cependant quelques plages de répit à l'image de *Seek Taper*. L'ambiance est ici toute en retenue et alterne entre nappes sonores diffuses et synthés délicieusement éthérés. Un instantané de tranquillité allégrement balayé par les compos suivantes. Dans un registre distinct, il s'avère particulièrement intéressant de constater les nombreux clins d'œil intégrés à cette B.O. À commencer par la référence ouvertement marquée à *Matrix* de la partition *Phobos at Mars*. Pour ceux qui connaissent le jeu, cette séquence est habillée par des environnements à dominante verdâtre qui pourraient, à eux seuls, rappeler l'ambiance esthétique du film des Wachowski brothers. Mais la musique se permet aussi de coller à l'instrumentation des longs métrages. Amusant. Encore plus clair : la référence à Metal Gear Solid 2 ! C'est bien simple, certains phrases musicaux de *Final Battle* paraissent directement puisés de la B.O. du chef-d'œuvre d'Hideo Kojima. Rien d'innocent à cela probablement. Enfin, les plus accros de la rubrique Zique Pad pourront briller en société en remarquant combien la track *Bahram Battleship* évoque certains des plus nerveux passages de la B.O. d'Einhänder, inoubliable... et désormais accessible puisque, une fois de plus, Konami a décidé de combler ses fans en sortant cette bande originale en Europe. Pour vous la procurer, il suffira donc de vous connecter au site Internet de l'éditeur (www.konamistyle-europe.com) et de passer commande. Toutefois, pour ceux qui préféreraient la parure orangée de l'OST japonaise (baptisée Anubis Zone Of the Enders Original Soundtrack), sachez qu'hormis quelques différences concernant l'habillage de l'écrin, le contenu musical reste similaire. Du grand art quelle que soit la provenance.







### Avis

Si la bande-son constituait l'une des principales qualités de ZOE premier du nom, la B.O. de The 2nd Runner fait encore plus fort. Ainsi, le mariage entre les partitions symphoniques et techno confère une dynamique époustouflante à cet ensemble de compositions d'une classe éblouissante. Un indispensable.

**NB** *Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir paraît-il. Chaque mois vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !*

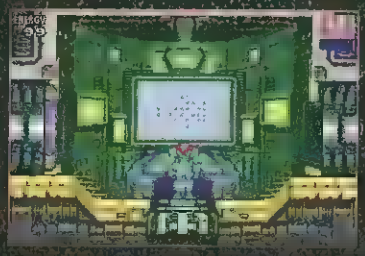
# Metroid Prime & Fusion

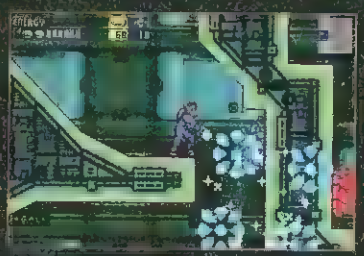
• Référence : • Compositeurs :
• Durée : Disque 1 : • Disque 2 :

Avis

Toi, amateur d'atmosphères mystiques, réjouis-toi. En publiant un double album réunissant dans un même coffret de luxe la B.O. de Metroid Prime (GC) et celle de Metroid Fusion (GBA), Nintendo s'apprête à combler des millions de fans de cette saga d'ores et déjà culte. Pourtant, en guise de prologue, les plus observateurs auront pris conscience d'un élément notable. En effet, si les jeux ont été réalisés par des Américains (les coyotes de Retro Studios, Inc.) nous devons la composition des musiques à des artistes nippons (il fallait mater la ligne « Compositeurs », eh oui). Si certains auraient pu craindre que cette « dispersion » des talents ne porte préjudice à la cohérence de l'œuvre, qu'ils se rassurent, il n'en est rien. Dès les premiers accords, Metroid Prime impose son style. Ainsi, grâce à quelques crissements informatiques et des nappes sonores évanescentes, le duo Yamamoto/Kyuma impressionne dès l'envoûtante intro. Pas étonnant d'ailleurs que certains joueurs aient déclaré se servir de cette B.O. pour accompagner leur sommeil. Ne voyez à cela rien de péjoratif, juste que cette galette argentée diffuse une magie musicale inexplicable. Zen. Apaisante. Certes, certains lui reprocheront des samples sonores à la qualité pas forcément renversante, mais rien à faire, l'assimilation se fait presque viscérale

grâce à des mélodies comme *Planet Tallon IV* ou *Ancient Chozo Ruins*. Vous l'aurez compris, Metroid Prime ne se concentre pas uniquement sur des musiques pêchues comme on a l'habitude d'en entendre par dizaines dans les FPS traditionnels. Ne l'oubliez pas, Metroid reste avant tout un jeu d'aventure à la palette musicale variée... Et ce n'est pas le CD « Fusion » qui inversera cette agréable tendance. Ainsi, après une introduction en fanfare grâce à une somptueuse *Arranged Version* composée avec maestria par Shinji Hosoe, l'album s'oriente vers des flots plus « synthétiques à la GBA ». Le massacre ? Absolument pas, même si la qualité s'effondre quelque peu en termes d'« intrinsèquitité » intrinsèque des samples sonores. En revanche, les compositions restent séduisantes... mais peuvent être encore plus « astmophériques » que pour Prime. Par moments, on retrouverait presque le style d'un Resident Evil dans les nombreux *Environmental Sounds*... ou celui d'un Zelda comme dans *Facing a Huge Reaction*. Assez déroutant au début, ce mélange des genres s'homogénéise et gagne en efficacité. Un dernier détail pour les maniaques : sachez que le booklet est réversible. Il vous sera ainsi possible d'afficher la face Metroid Prime ou Metroid Fusion. Les deux bénéficient d'ailleurs d'un traitement d'impression un peu particulier, proche d'une sorte d'effet de « glow ». Classe..





## [illegible]

*Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Kinoshi si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières, la classe en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.*

*CD JAPAN (le Must incontournable)*
*(www.cdjapan.co.jp)*
*GAME MUSIC ONLINE*
*(www.gamemusic.com)*
*ANIME NATION*
*(store.yahoo.com/animenation)*
*TOKYO POP*
*(www.tokyopop.com/tokyopop/gamesound.php)*

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEU
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT
Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO,
DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

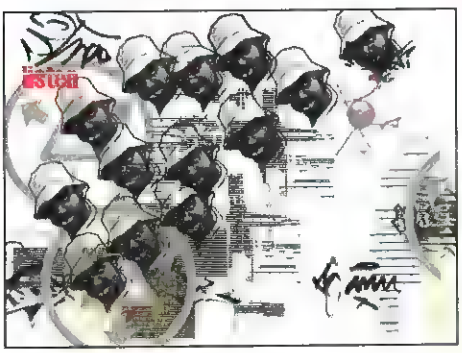
# Net@d
## Les infos chaudes du Net

**Cette rubrique laisse désormais place aux sites dont le sujet aborde à peu près tous les domaines sauf celui du jeu vidéo. Parce que la vie est faite de oui, de non et aussi de toutes vos bonnes adresses que je reçois par mail. Votre participation est donc fortement requise, et moi je vais en profiter pour prendre des vacances (NDTeckos : même pas en rêve...) !**

PAR KARINE (karine.nitkiewicz@futurenet.fr)

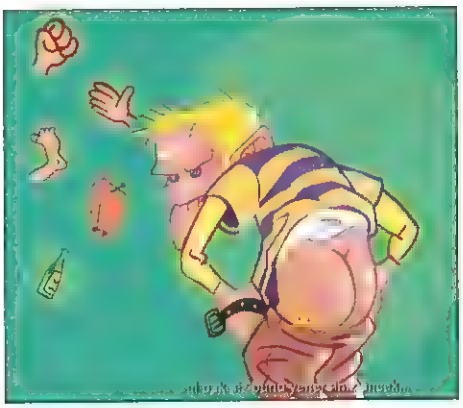
Il y a des jours comme ça où on s'ennuie grave. La vie semble aussi plate que le décolleté de Cameron Diaz. Après avoir compté ses doigts de pied et ceux de sa grand-mère maintes et maintes fois, on se dit qu'on pourrait se rendre utile, observer un comportement altruiste et vivre en accord avec notre société. Non, j'déconne là, c'est pas dans l'air du temps ça. À Paris, par exemple, on s'occupe intelligemment. Plutôt que d'arpenter les nombreux musées de la ville, on fait une flash mob. Surveille ton portable mober, parce qu'on ne va pas tarder à t'envoyer un SMS pour te demander de faire une performance, créer un mouvement de foule spontané ! Le 20 septembre dernier, un groupe d'environ 400 personnes selon les organisateurs et 12,7 selon l'adjudant Cruchot a déferlé devant Notre-Dame en se bouchant les oreilles et en effrayant les touristes. Et ne rigolez pas trop les provinciaux car le mouvement s'est déjà répandu à Nice, Lille et Toulouse ! Soyons fous, soyons fun, soyons wizz, ça c'est dans l'air du temps.
**www.parismobs.com**

La musique, oui la musique lalalalala, c'est le kif. Et c'est encore mieux quand on peut en faire directement grâce à son clavier. Chaque touche correspond à un son et à un petit dessin qui s'affiche sur l'écran. Respecta to the max ! Yeah. Moi j'ai testé le sound system Rude Boy. Ouaich' ouaich'. Mais ce site est aussi une expérience interactive et artistique, que dis je, supersonique et mystique ! Un site pour découvrir des sonorités mises en scène sous diverses formes et laisser sa fibre artistique s'exprimer. Ruuude boooy !!!!
**www.pianographique.com**



Angel évolue dans une warp zone. Son espace-temps n'est pas égal à celui du commun des mortels. Être à l'heure à un rendez-vous est une notion qu'il a bannie de son mode de vie. Un comportement qui génère incompréhension et indignation autour de sa personne. Ça doit venir de son côté nihiliste exacerbé. C'est comme ça. On n'y peut rien. **www.horloge-parlante.com/fr/**

Cemre Ozkurt ne signifie pas bon appétit en ukrainien. C'est le patronyme d'un homme doué en animations qu'il qualifie lui-même d'absurdes. On peut se délecter des aventures de Karate Kamil ou s'essayer à des petits jeux simples et néanmoins rigolos tels que Beat your friends ou Fight with soccer fun. Le but du jeu ? Frapper. Avec ses poings, une bouteille, une main, un pied, oui, mettre des grosses claques à des personnages qui réagissent en déversant un flot de paroles. L'Irlandais ira même jusqu'à montrer ses fesses en guise de provocation, car l'Irlandais est joueur ! C'est très, très bête, donc drôle.
**www.fistik.com/eng.htm**



Tristan évolue dans une warp zone. Depuis qu'il est arrivé à la rédac', on apprend des mots nouveaux. Dystopie, lysergique, pfff... on doit s'y mettre à plusieurs avant de comprendre ce qu'il veut nous dire. Il est tellement fort Tristan qu'il invente des mots. Si, si. C'est comme ça. On n'y peut rien.
**www.crieur.com**

Des nouvelles de David Copperfield ? Paraît qu'il écume les clubs de Las Vegas et tente de refourguer les tips de ses tours les plus sensationnels telle la disparition de l'as de pique dans un jeu de 52 cartes. Le roi David n'occupe plus le devant de la scène internationale, mais il a fait des émules. David Blaine exerce le délicieux métier de prestidigitateur. Il réalise des cascades impossibles devant les yeux ébahis de ses compatriotes américains et n'hésite pas à mettre sa vie en danger. Ben voyons. Sa spécialité ? S'enfermer dans une boîte aux parois de verre et se mettre dans un endroit à la con. Il est ainsi resté plusieurs jours dans sa boiboîte et sous d'énormes chutes d'eau, sans manger, avalant juste de l'eau. Son dernier exploit en date se déroule à Londres. Suspendu pendant 44 jours au-dessus de la Tamise, David regarde son corps s'amenuiser et doit essuyer des volées quotidiennes d'œufs sur sa cage transparente. Les Anglais sont très joueurs et n'apprécient pas tous l'expérience diffusée en continu sur Channel 4. Sa sortie est programmée le 20 octobre prochain. Au fait David, comment tu fais pipi ?
**www.davidblaine.com**

Plume évolue dans une warp zone. Il ne vit et ne respire qu'à travers PES. D'ailleurs, depuis que PES 3 est arrivé à la rédac', il n'en peut plus d'extase et fait mine d'acquiescer, le regard vide, quand on lui demande de rapporter la version du jeu dans nos bureaux. C'est comme ça. On n'y peut rien.
**www.football365.fr**

Ça débute comme un dessin animé gentillet, avec des personnages kawaï, super mignons, et une petite musique d'accompagnement rigolote. Puis ça sombre dans le gore le plus total, un peu à la manière du *Itchy et Scratchy Show*. Ces drôles de bestioles sont inexorablement vouées à un destin tragique avec giclées d'hémoglobine et arrachage d'os à profusion. Ce site ne s'adresse pas aux enfants ni aux grands bébés. C'est indiqué en bas de la page à gauche, oui en tout petit c'est vrai.
**www.happytreefriends.com**

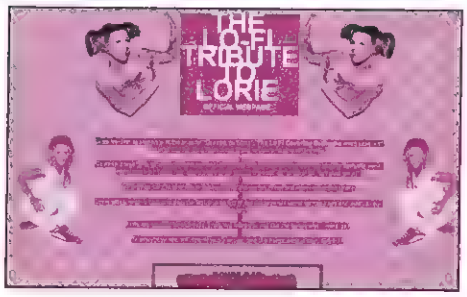
Teck évolue dans une warp zone. Il accompagne ses paroles de gestes parfois brutaux, de réactions vives et de cris stridents qui jaillissent de derrière son

bureau. Il semble pourtant ingurgiter une nourriture saine et mener une vie plutôt équilibrée. Ça doit être le surmenage. C'est comme ça. On n'y peut rien.
**www.buddhaline.net**

Les smileys sont désormais super has been. Un nouveau mot a fait son apparition (c'est Tristan qui va être content) pour désigner ces petites illustrations qui polluent les messages que l'on s'envoie sur le Net, les « emoticon ». Oui, ce n'est pas une nouveauté, mais étant moi-même quelqu'un de super low tech (je fais des efforts), il m'arrive souvent d'avoir un train de retard, voire un wagon entier sur l'actualité de l'Internet. Alors voilà, maintenant je peux bombarder mes messages de petites « émotions animées » qui ont pour effet de perturber le destinataire des messages en question. Mais alors, que reste-t-il de la valeur intrinsèque de ma pensée mise par écrit ? Ça fout les boules quand même...
**www.myemo.com**

Marre du ciel étouffé par les pollutions urbaines. Je ne sais pas, ça doit être ma nature provinciale qui prend le dessus. Je ne suis pas comme Angel ou Julo moi, j'ai besoin de voir les étoiles, d'entendre les petits oiseaux qui gazouillent. Alors je me cale sur mon fauteuil et je regarde les nuages. Tiens, ça me rappelle un truc bizarre. Je suis allé en Ukraine la semaine dernière, près de Tchernobyl et j'ai vu un oiseau étrange, sorte de croisement improbable entre un corbeau et un pigeon. C'est dingue la vie...
**expo.nuages.free.fr/pSommaire.html**

Depuis que Dorothée s'est barrée avec Corbier aux Caraïbes, les jeunes se cherchent une nouvelle idole. La compétition est rude entre Alizée (qui remporte à la rédac' tous les suffrages ou presque) et Lorie dont l'image de jeune fille douce heureuse est comme un appel à la violence verbale. Lorie peut se targuer, du haut de sa jeune carrière, de connaître un hommage qu'il est coutume de donner à des artistes reconnus. *The tribute to Lorie* version electro-punk experimental par the Lo-Fi Covering Orchestra, ça fait plaisir. La miss va même obtenir la consécration suprême, celle d'avoir sa poupée de cire au musée Grévin. Mais où s'arrêtera sa fulgurante ascension ? Dans ma poubelle, me dit Angel.
**perso.wanadoo.fr/troudair/lofiorchestra/lorie/lorie.htm**



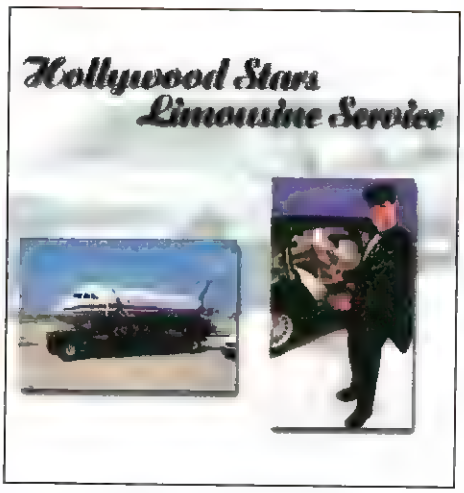

Julo évolue dans une warp zone. Ses yeux pétillent quand il monte sur un cheval pour la première fois en 26 ans. Son nez frétille quand il sait qu'il va manger une pizza Regina et siroter une p'tite bière. Il faut juste éviter de mentionner devant lui la prolifération des bactéries en milieu urbain ou lui montrer des photos gores comme celles qu'Angel reçoit via Internet, avec gros plan sur des mutilations opérées sur des parties du corps humain que l'on prive généralement du regard de la foule. C'est comme ça. On n'y peut rien.
**www.doctissimo.fr**

Oh les jolis petits moutons qui se baladent dans la pampa. Z'êtes perdus les gars ? Et l'enclos alors, il est là pour la décoration ? Depuis que Meatball le toutou s'est fait la malle, les moutons prennent la poudre d'escampette à la moindre occasion. C'est n'importe quoi. Allez les mecs, zou, à la tondeuse, j'ai besoin d'un pull pour l'hiver moi. Il suffit d'utiliser sa souris pour regrouper les moutons ou les écarter, c'est au choix.
**www.david-lewis.com/sheepgame/launch.php**

Gollum évolue dans une warp zone. Il pousse des cris à la limite du supportable, s'exprime par onomatopées, se met à gigoter comme un pantin désarticulé sous l'effet du stress et parle à travers le ventilateur pour modifier le son de sa voix. Il ne regarde plus la *Star Ac'* du même œil et regrette la session 2002 dans laquelle officiaient son chanteur préféré et la douce Nolwenn, son amour impossible.
**www.georgesalainfans.com**

En panne d'inspiration ? Déverser sa haine verbale est un exercice qui demande un minimum de réflexion. Faut faire dans la surenchère, trouver le ton juste et les mots qui correspondent à l'étendue de sa colère pour mieux toucher sa cible. On peut composer les insultes selon ses préférences et injurier gratuitement, juste comme ça pour le plaisir de balancer une bonne vieille insulte bien grasse.
**ctropcon.free.fr/insultron.htm**

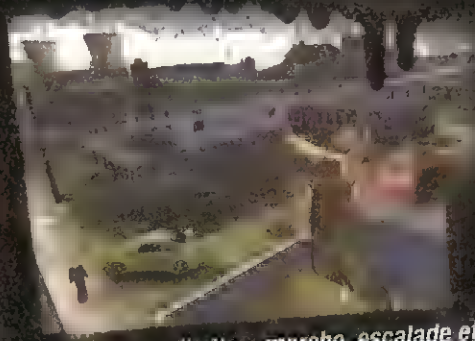
J'évolue dans une warp zone. Depuis que j'enchaîne les voyages de presse, je n'en peux plus d'extase. Soirée vodka et caviar à Kiev, visite de Newcastle by night, balade dans les Rocky Mountains du Colorado, voyage en 1re classe avec champagne et homard... Ma vie est un cauchemar. Je ne me déplace plus qu'en limousine. C'est comme ça. On n'y peut rien.
**www.partypop.com/Vendors/3694714.htm**




La démesure, la grandiloquence, la surpuissance intellectuelle, autant de maux qui jamais, oui je dis bien jamais, n'atteindront nos esprits ici à la rédac'. Les plaisirs simples sont toujours les meilleurs. Allez donc jeter un œil à cette adresse afin de découvrir le site minimaliste par excellence. Qui pourra faire plus petit que ça ? Un site totalement inutile qui ne va pas révolutionner la face du monde. Mais on a parfois besoin de se vider la tête en faisant quelque chose de totalement inutile. Bon, il faut dire que j'arrive à la fin de cette rubrique et que je commence à manquer sérieusement d'inspiration. Faudrait que j'aille au bord de la mer retrouver ma sérénité. Il paraît qu'un battement d'ailes de papillon peut déclencher un typhon. C'est dingue ! Et regarder une goutte qui fait ploc, ploc, au bout d'un moment, ça doit atteindre le cerveau. **www.guimp.com**

# YOU OWN

La star du jeu c'est TOI désormais.



Plus aucune limite – marche, escalade et bien sûr skate – pour atteindre des sommets.

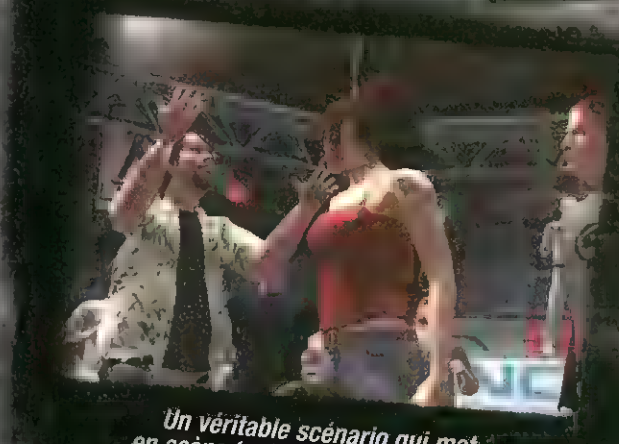
Utilise ta propre photo pour créer ton personnage.*

16+
www.pegi.info

© 2003 Activision Inc and its affiliates Published and distributed by Activision Publishing Inc Activision is a registered trademark and THUG is a trademark of Activision Inc and its affiliates All rights reserved Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk PlayStation 2 GameCube and Xbox versions developed by Neversoft Entertainment Inc Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc TM ® and Nintendo GameCube and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo Microsoft Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc All rights reserved The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

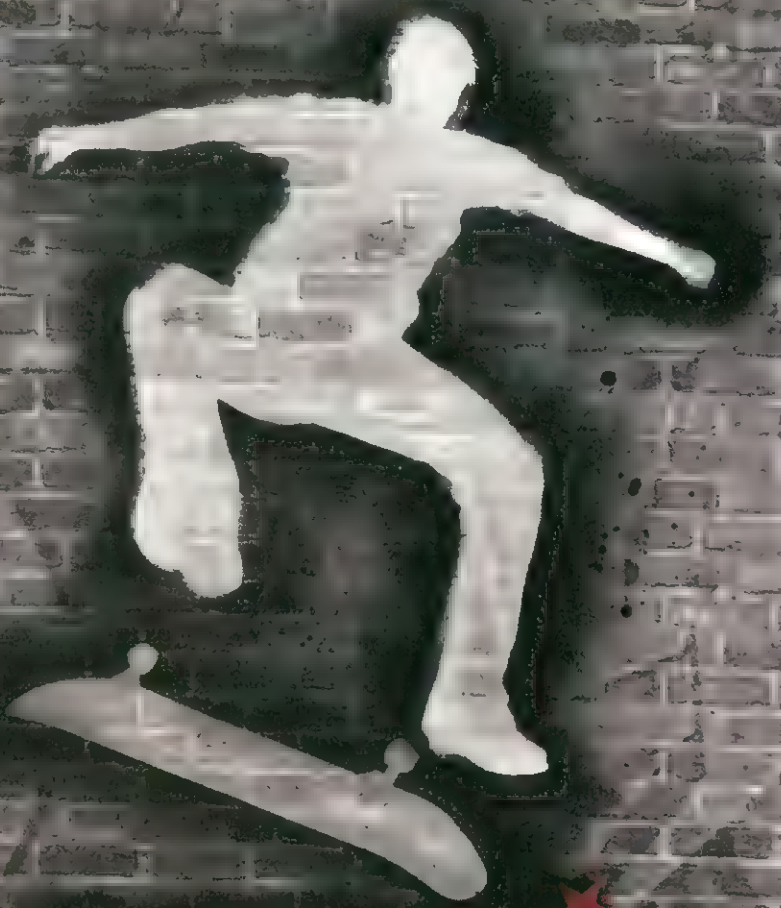
# THE UNDERGROUND*

Pilote toutes sortes de véhicules.



Un véritable scénario qui met en scène toutes les stars du skate.

Crée tes propres figures, planches, objectifs et niveaux. C'est ton jeu !



## TONY HAWK'S UNDERGROUND

L'rue t'appartient

**Casse les règles et deviens une star !**

**DISPONIBLE MAINTENANT**

THUGONLINE.COM

ONLINE BROADBAND AND DIAL-UP

NEVERSOFT

ACTIVISION®

# RAINBOW SIX 3

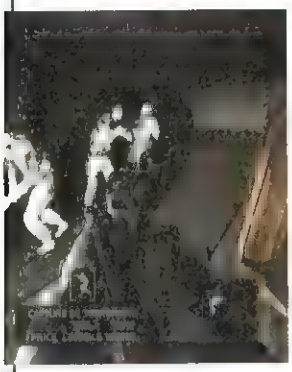
## SWATS ARE BACK

**ÉDITEUR : Ubi Soft**
**MACHINE : Xbox**
**DISPO. EUROPE : Fin novembre 2003**

**Ultra populaires sur PC, les jeux profitant de la licence de Tom Clancy ont aussi pris les consoles d'assaut. Après Ghost Recon et surtout Splinter Cell, voilà que Rainbow Six revient sur Xbox. Exit Red Storm, le développement de ce nouveau volet de la série s'est vu attribuer à Ubi Soft. Au programme, on retrouve toujours la même équipe des forces spéciales, qui va remettre de l'ordre dans un monde où la situation géopolitique devient de plus en plus précaire. En clair, il va falloir shooter du terroriste, croyez-moi ! Poses à outrance, « snipes » au millimètre et infiltrations finaudes sont au rendez-vous. Nommé meilleur jeu du salon lors de l'X03, Rainbow Six 3 a de quoi ravir tous les amateurs de Swat-attitude. En attendant le test le mois prochain, voilà les premières impressions que nous a procurées la version preview. Target acquired !**

**par Angel**

# AVANT-PREMIÈRE



*Vos hommes peuvent se charger de quasiment tout Vous êtes le cerveau et eux les muscles.*

Les deux premiers volets de Rainbow Six n'étaient pas vraiment tip top sur console et cela pour une raison bien simple : il s'agissait d'adaptations de jeux PC, pensés à l'origine pour être utilisés avec un clavier et une souris. Alors forcément, résumer autant de touches sur un paddle, ce n'est pas du tout nécessairement évident, voire impossible. Pourtant, le concept de la série est grandiose et parfaitement en adéquation avec les joueurs consoles de maintenant. Ça, visiblement, Ubi Soft le sait, et c'est pour cette raison qu'ils ont décidé de reprendre les bases du hit de Tom Clancy en le réadaptant spécialement pour la Xbox. Du coup, on se retrouve avec une version conçue pour être jouée exclusivement au paddle, dont l'interface répond parfaitement aux besoins du joueur. Cerise sur le gâteau, les développeurs ont aussi repris le moteur « puissantissime » de Splinter Cell, pour profiter de ses fabuleuses capacités en matière de 3D et de gestion de lumière. Ainsi, on se retrouve avec un titre vraiment magnifique graphiquement. Pour coller à son public, ils ont aussi fait le difficile choix de simplifier le gameplay.

## Simple mais efficace

On ne dirige plus qu'une seule équipe composée de 4 membres des forces spéciales, dont le légendaire leader Chavez Ding, que l'on incarne, et qui donnera des instructions aux trois autres. Le système d'ordres est à ce sujet bien plus facile à utiliser que dans n'importe quel autre volet. Pour commencer, on ne donne que des ordres groupés. Impossible donc d'envoyer tel perso à tel endroit et tel soldat à tel autre. C'est tout

le monde ou personne. Cela dit, si on leur ordonne d'attaquer une pièce en particulier, leur I.A. se comporte parfaitement, en exploitant les moindres recoins pour trouver un endroit offrant un bon champ de vision tout en restant en sécurité. On accède au menu des ordres en appuyant sur un simple bouton, qui fait apparaître toutes les actions assignables possibles. Les choix envisageables sont toutefois limités. On peut les enjoindre de rester à couvert, d'ouvrir une porte, de nettoyer une pièce, de vous suivre bêtement, et pas grand-chose de plus. Mais néanmoins, avec un minimum de jugeote, on s'en sort parfaitement et on peut préparer des assauts en temps réel assez facilement. Comme nous l'avons annoncé précédemment, on peut donner toutes ces directives vocalement en passant par le casque-micro du Xbox Live, et je dois dire que la reconnaissance vocale est aussi pointue que celle de SOCOM. Autre chose, les phases de planification ont complètement disparu. Mine de rien, cela offre beaucoup plus de liberté d'action à présent. Au lieu de s'en tenir à un plan qui tombe rapidement à l'eau dès que quelque chose se passe de travers, on peut improviser et faire absolument ce que l'on veut, comme on le veut, en temps réel.

## Target in sight !

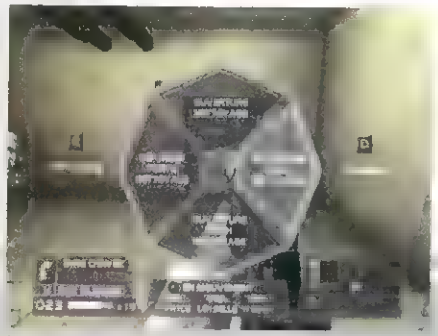
Côté gameplay, le « one shoot, one kill », s'il est encore présent, n'est plus aussi pointu qu'avant. C'est-à-dire que l'on peut toujours se faire abattre en un seul tir bien placé, mais c'est tout de même rare. Pour le coup, on peut dire que ça s'est un peu « arcadisé ». Concernant l'équipement, on peut piocher dans un arsenal bien fourni, qui va du 9 mm silencieux au fusil d'assaut, ainsi que tout un catalogue de grenades lacrymogènes, explosives, lumineuses ou fumigènes. Pour faciliter l'infiltration, on dispose d'une vue thermique, qui permet de distinguer les ennemis ou otages à travers les murs, ainsi que des lunettes de vision nocturne d'une grande utilité, étant donné que les missions se déroulent assez souvent dans des endroits sombres. Enfin, sachez que les fonctions Live du soft permettront de rentrer complètement dans le trip SWAT, en faisant équipe avec quelques potes afin de refaire toutes les missions du mode Scénario en réseau. En définitive, malgré une certaine simplification du concept, on se prend au jeu et on redécouvre le plaisir de diriger une équipe des forces spéciales.

*Admirez le déploiement parfait des soldats. Toutes les positions sont couvertes*

*Un petit coup de grenade lacrymogène pour mettre tout le monde à terre, avant de les achever*

*La vue nocturne permet de s'y retrouver dans les coins les plus sombres. Attention aux grenades aveuglantes, cependant.*

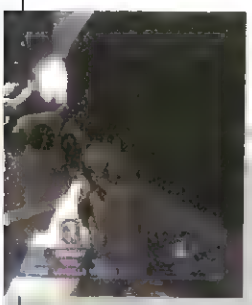
*Branle-bas de combat ! Vos gars placent une charge explosive sur la porte avant de la faire sauter et donner l'assaut. La classe !*



*Le système d'ordres est d'une simplicité enfantine.*

*Target acquired !*

*Si le « one shoot, one kill » était aussi pointu que dans les versions précédentes je serais déjà mort*



# TONY HAWK'S UNDERGROUND

La saga des Tony Hawk commençait sérieusement à tourner en rond. Le premier opus nous avait conquis avec son gameplay aux petits oignons mille fois copié depuis, sa suite comblait nos attentes avec son éditeur de parks, ses tricks et ses niveaux supplémentaires, tandis que les troisième et quatrième épisodes, tous deux sur consoles next-gen, se contentaient pour leur part d'exploiter sans fin les principes instaurés par leurs aînés, sans vraies grandes nouveautés... Neversoft et Activision ont heureusement fini par comprendre que l'heure était au changement, à l'innovation. Ce nouveau Tony Hawk n'est ainsi pas affublé d'un « 5 », mais d'un sous-titre, « Underground », symbolisant un véritable désir de renouveau. Premières impressions à chaud, après une journée entière passée sur la version preview... **par Julo**

## Enfin du changement !

**ÉDITEUR : ACTIVISION**
**MACHINES : PLAYSTATION 2, GAMECUBE ET XBOX**
**DISPO. EUROPE : NOVEMBRE 2003**

# AVANT-PREMIÈRE

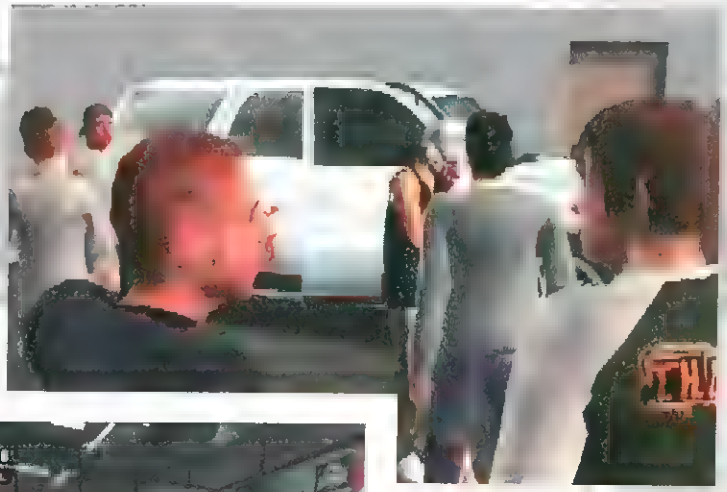
*Le mode Story vous propose de jouer votre propre rôle, en créant un avatar sur mesure et vivant votre ascension de pro skater de manière plus immersive*

Durant le dernier E3, sur le stand d'Activision, un énigmatique trailer nous laissait entrevoir un Tony Hawk nouvelle vague... On pouvait y voir à peu près tout, sauf du skate ! Des rides en bagnole, de l'escalade... Bizarre. Bien sûr, je vous rassure tout de suite, je viens de passer de nombreuses heures à parcourir les trois niveaux de cette version preview et il s'agit toujours d'une course aux tricks, découpée en challenges, et imposant une maîtrise de plus en plus parfaite de votre planche à roulettes. En fait, c'est lorsque l'on se penche sur le contenu et les petites idées que l'on découvre les véritables nouveautés... Concrètement, donc, vous remarquerez tout d'abord la disparition du mode Carrière, au profit d'un mode Story flambant neuf.

## C'est l'histoire d'un THUG...

Tout commence ainsi par la modélisation de votre avatar. Ici, on joue en effet son propre rôle et on n'incarne plus successivement toutes ses stars préférées. L'éditeur de skater est bien évidemment plus élaboré qu'avant, et, même s'il n'atteint pas le niveau de perfection de celui du dernier Tiger Woods, permet tout de même de modéliser un gars qui vous ressemble plus ou moins, notamment grâce au vaste choix de fringues, de coupes de cheveux et d'accessoires. Concernant votre jolie petite gueule d'amour, une option vous permettra de mapper une photo sur le visage de votre incarnation numérique. Il suffit de vous faire tirer le portrait et d'envoyer le cliché par mail, pour ensuite le downloader via des serveurs dédiés (ils n'auraient pas pu penser à l'EyeToy pour simplifier les choses ?). Bonne idée en tout cas. Bref, tout est fait pour vous permettre de vous identifier au personnage et plonger au cœur de l'histoire. Tout commence dans votre petite chambre d'ado, lorsque votre meilleur pote se pointe à la fenêtre et vous annonce que le grand Chad Muska est en tournée dans votre ville. Vous y voyez alors

## LE FAUCON REMANIE SA FORMULE : LE CŒUR DU GAMEPLAY RESTE LE MÊME, MAIS DES IDÉES NEUVES ENTRENT ENFIN EN SCÈNE !



Le scenario débute au moment ou Chad Musks débarque dans votre ville paumée. Ensuite, c'est la course au sponsor et la compétition qui vous attendent !

Votre première compétition officielle se déroulera ici, à Stampa

un bon moyen de vous faire remarquer par le maître... Une aubaine qui vous permettrait d'obtenir un sponsor et, pourquoi pas, de devenir un pro rider dans le circuit mondial. Le développement de ce scénario scripté est, bien entendu, accompagné de cinématiques, qui donnent un nouveau rythme et une nouvelle allure au jeu. Pour le reste, vous vous baladerez toujours librement dans les environnements et obtiendrez des objectifs en causant avec les skaters et autres habitants du coin. L'histoire est ainsi divisée en chapitres qui vous feront voyager aux quatre coins du monde.

## Foot skating !

L'autre nouveauté majeure vient de la possibilité de prendre son skate sous le bras, en appuyant simultanément sur L1 et R1. Un principe tout bête qui apporte deux choses... Tout d'abord un nouveau « link » qui vous permet – tout comme le manual – de lier deux tricks entre eux pour multiplier les points. Après un grind, par exemple, on saute, on prend sa planche à la main, on court vers un autre spot à grinder et on se jette dessus pour continuer sa combo. L'animation du « Caveman » (c'est son petit nom) est franchement bien fichue, et mine de rien ça donne des enchaînements super classieux ! Bien entendu, il faut respecter une limite de temps pour pouvoir valider la combo. Ce serait trop facile sinon, bande de gros malins ! Autre possibilité intéressante une fois la board en main, vous pourrez également grimper aux échelles, sauter et vous agripper aux différents éléments du décor (palissades, câbles téléphoniques...) ! La dimension d'exploration de Tony Hawk devient ainsi bien plus confortable et offre surtout pas mal de nouvelles possibilités. Certains spots super bien cachés vous emmèneront notamment sur les toits de différents bâtiments.

Toujours au chapitre des innovations, on note également l'incursion maladroite de phases de jeu au volant de voitures (!). Les objectifs sont alors un peu bidon, avec par exemple le tour du quartier à la chasse aux plots... Super.

## Le coup de polish qui va bien

Sorti de toutes ces réjouissances de gameplay, Neversoft s'est également appliqué pour améliorer son moteur. À ce stade, le résultat est franchement satisfaisant, puisque les environnements sont non seulement bien plus grands et complexes qu'avant (on a affaire à de vrais petits quartiers), mais aussi bien plus beaux et travaillés. L'ambiance est bonne elle aussi, avec des skaters qui circulent autour de vous, une B.O. pleine à craquer, remplie de tonnes de hits en tout genre (même notre très nihiliste Angel a trouvé tong à son pied)... Ajoutez à cela des challenges bien plus variés et originaux qu'avant (au revoir la collecte S.K.A.T.E. !), des fonctionnalités online fort intéressantes (jeu en réseau, découverte de skate parks et de challenges créés par les joueurs, tableaux de score...), et vous obtenez enfin un peu de fraîcheur dans cette série éculée... C'est trop bien la fraîcheur.

### Create mania

*On peut tout éditer dans THUG, à commencer par l'allure de son skater (coupe de cheveux, tatouages, muscles, fringues, chapeaux, etc.). Une option permet même de mapper le visage avec sa tronche, en envoyant une photo par mail puis en la téléchargeant. Nouvelle extraordinaire : vous pourrez bien sûr éditer votre liste de tricks, mais aussi et surtout créer votre propre figure, la nommer et l'utiliser en plein jeu ! Quant à l'éditeur de parks, il est devenu plus complet que jamais, avec des options comme la création d'objectifs, le paramétrage du temps, de taille... Le nombre de modules est hallucinant, avec même des bâtiments pour se créer un vrai petit quartier et en faire profiter tout le monde via le jeu online !*

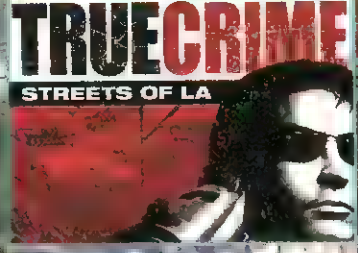
L'innovation la plus intéressante vient sans doute des nouvelles possibilités d'exploration à pied, pour trouver les spots

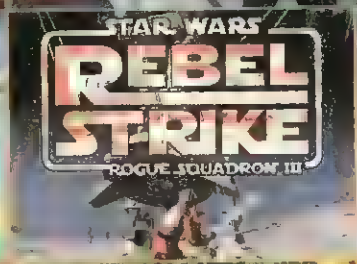
Les phases en voiture sont assez decevantes pour le moment. Jouabilité faiblarde et objectifs peu inspirés

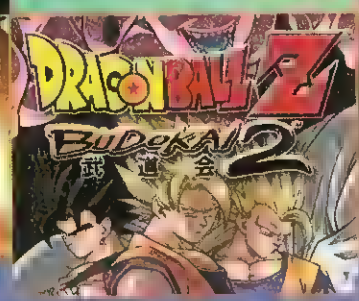
En prenant son skate sous le bras, on peut escalader, grimper des échelles et trouver des spots insoupçonnés..

La petite horloge rouge vous indique combien de temps il vous reste pour valider votre « Caveman ». Une nouveauté de grande classe pour linker une combo en courant entre deux tricks. Surpuissant !

# Tous les tops de fin d'année







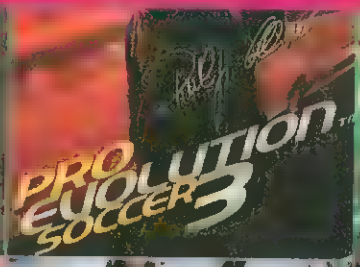
Deux rendez-vous par semaine
Le samedi et le dimanche à 13 h 40

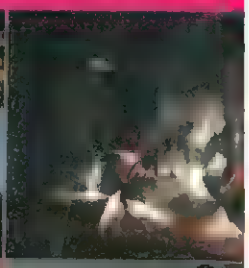
Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

fun

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20
MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 47 56 04 13
MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10
MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43
MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00
MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
Tél. 02 35 81 16 16
MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 43
MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33
MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 15 08 36
MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68
MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09
MICROMANIA CARRÉ SENART
Tél. 01 60 13 56 81
MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 05
MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91
MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 53 40 90
MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87
MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00
MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99
MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02
MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS
Tél. 01 69 01 79 55
MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 44
MICROMANIA BEL'EST
Tél. 01 64 13 14 16
MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 35
MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07
MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10
MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06
MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 48 63 30 77
MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 31
MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61
MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 38 45
MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 85 61
MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 31
MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél. 01 39 97 16 56
MICROMANIA NICE LINGOSTIÈRE
Tél. 04 92 29 40 32
MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 76 76
MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47
MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14
MICROMANIA AVANT CAP
Tél. 04 42 34 37 17
MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50
MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 60 35
MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 71
MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45
MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 83
MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88
MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14
MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE
Tél. 05 61 76 20 35
MICROMANIA TOULOUSE LABÈGE
Tél. 05 61 00 13 20
MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET
Tél. 05 62 75 89 14
MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36
MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 05 97
MICROMAMA CHÂTEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40
MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 45 67
MICROMANIA SAINT-ÉTIENNE
Tél. 04 77 90 09 92
MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96
MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70
MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52
MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54
MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38
MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20
MICROMANIA ANGERS GD MAINE
Tél. 02 41 39 99 75
MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04
MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76
MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 85
MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 85
MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98
MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 59 11
MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62
MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 56 81
MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72
MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58
MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
MICROMANIA SAINT-OMER
Tél. 03 21 39 29 97
MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 87 86
MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77
MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51
MICROMANIA PAU
Tél. 05 59 84 08 90
MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21
MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 69 70
MICROMANIA ILLKIRCH
MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 16
MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 22 72 51
MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20
MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42
MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82
MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 67 55
MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92
MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79
MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 13 91
MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09
MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88
MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15
MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 58
MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68
MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44
MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 35 47 41 14
MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 00
MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 37 30
MICROMANIA PUGET/ARGENS
Tél. 04 94 45 63 66
MICROMANIA AVIGNON LE PONT
Tél. 04 90 31 17 00
MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40
MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 92 36

# sont dans votre Micromania...





MICROMANIA

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO S
micromania.f

La Mégacarte
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.
*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. Remise non applicable sur les Consoles

# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux
- dans votre Micromani
- sur micromania.fr

## 47 nouveaux Micromania !

29 MICROMANIA BREST OUVERT
C. Cial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

78 MICROMANIA ST-QUENTIN OUVERT
C. Cial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux
Tél. 01 61 37 27 62

75 MICROMANIA GARE DU NORD OUVERT
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris
Tél. 01 53 20 13 89

13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES OUVERT
C. Cial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles
Tél. 04 42 20 93 48 OUVERT

13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE
C. Cial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91

42 MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE OUVERT
C. Cial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

07 MICROMANIA VALENCE OUVERT
C. Cial Auchan - 07500 Guilerand-Granges
Tél. 04 75 74 14 17

91 MICROMANIA VAL D'OLY OUVERT
C. Cial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29

85 MICROMANIA LA ROCHE/YON OUVERT
C. Cial Les Flaneries - 85000 La Roche-sur-Yon
Tél. 02 51 47 99 76

92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER OUVERT
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 89

77 MICROMANIA BAY 2 TORCY OUVERT
C. Cial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09

30 MICROMANIA NÎMES SUD OUVERT
C. Cial Géant - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25

02 MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN OUVERT
C. Cial Le Fayet - 02100 Fayet - Tél. 03 23 67 01 22

60 MICROMANIA COMPIEGNE VENETTE OUVERT
C. Cial Carrefour - 60280 Venette - Tél. 03 44 36 76 71

02 MICROMANIA LAON OUVERT
C. Cial Carrefour - 02000 Laon - Tél. 03 23 26 05 78

91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION OUVERT
C. Cial Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 69 87 06 25

78 MICROMANIA FLINS OUVERT
C. Cial Carrefour - 78410 Flins - Tél. 01 30 90 52 00

54 MICROMANIA NANCY LAXOU OUVERT
C. Cial Auchan - 54520 Laxou - Tél. 03 83 54 88 84

91 MICROMANIA ATHIS MONS OUVERT
C. Cial Carrefour - 91200 Athis Mons - Tél. 01 69 57 52 43

91 MICROMANIA BRETIGNY/ORGES OUVERT
C. Cial Maison Neuve - 91220 Bretigny/Orges
Tél. 01 69 88 15 52

63 MICROMANIA CLERMONT AUBIERE OUVERT
C. Cial Aubière Plein Sud - 63170 Aubière - Tél. 04 73 28 53 52

68 MICROMANIA COLMAR HOUSSEN OUVERT
C. Cial Cora - 68125 Houssen - Tél. 03 89 21 01 66

66 MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA OUVERT
C. Cial Auchan - 66560 Claira - Tél. 04 68 38 92 52

13 MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX
C. Cial Auchan - 13503 Martigues - Tél. 04 42 41 33 11 OUVERT

79 MICROMANIA NIORT OUVERT
C. Cial Géant - 79025 Niort - Tél. 05 49 73 02 05

63 MICROMANIA CLERMONT JAUDE OUVERT
C. Cial Auchan - 63000 Clermont-Ferrand - Tél. 04 73 17 01 30

88 MICROMANIA ÉPINAL JEUXEY OUVERT
C. Cial Carrefour - 88000 Jeuxey - Tél. 03 29 30 94 27

01 MICROMANIA BEYNOST OUVERT
C. Cial Beynost 2 - 01700 Beynost - Tél. 04 37 85 54 44

83 MICROMANIA OLLIOULES OUVERT
C. Cial Toulon Est - 83190 Ollioules

73 MICROMANIA CHAMNORD OUVERT
C. Cial Chamnord - 73000 Chambéry - Tél. 04 79 69 73 57

44 MICROMANIA PARIDIS OUVERT
C. Cial Paridis - 44300 Nantes - Tél. 02 40 50 13 47

54 MICROMANIA MONT ST-MARTIN OUVERT
C. Cial Auchan - 54350 Mont Saint-Martin - Tél. 03 82 24 04 17

03 MICROMANIA MONTLUÇON DOMERAT OUVERT
C. Cial Auchan - 03410 Domerat - Tél. 04 70 29 98 65

33 MICROMANIA BORDEAUX BEGLES OUVERT
C. Cial Carrefour Begles - 33000 Bordeaux

08 MICROMANIA CHARLEVILLE-MEZIERES
C. Cial La Croisette - 08000 Charleville-Mezières OUVERT
Tél. 03 24 35 55 82

38 MICROMANIA L'ISLE D'ABEAU NOUVEAU
C. Cial Carrefour - 38081 L'Isle d'Abeau

51 MICROMANIA CHALONS-EN-CHAMPAGNE
Centre Cial Carrefour OUVERT
51000 Chalons-en-Champagne - Tél. 03 26 21 31 10

06 MICROMANIA NICE TNL OUVERT
Centre Cial Nice TNL - 06300 Nice - Tél. 04 93 55 09 30

13 MICROMANIA ARLES NOUVEAU
Centre Cial Géant - 13200 Arles

06 MICROMANIA MANDELIEU NOUVEAU
Centre Cial Géant - Route de Fréjus - 062111 Mandelieu

80 MICROMANIA AMIENS NOUVEAU
Centre Cial Les Halles du Beffroi - 80000 AMIENS

78 MICROMANIA MONTIGNY-LE BRETONNEUX
Centre Cial St-Quentin Ville - 78180 Montigny-Le Bretonneux

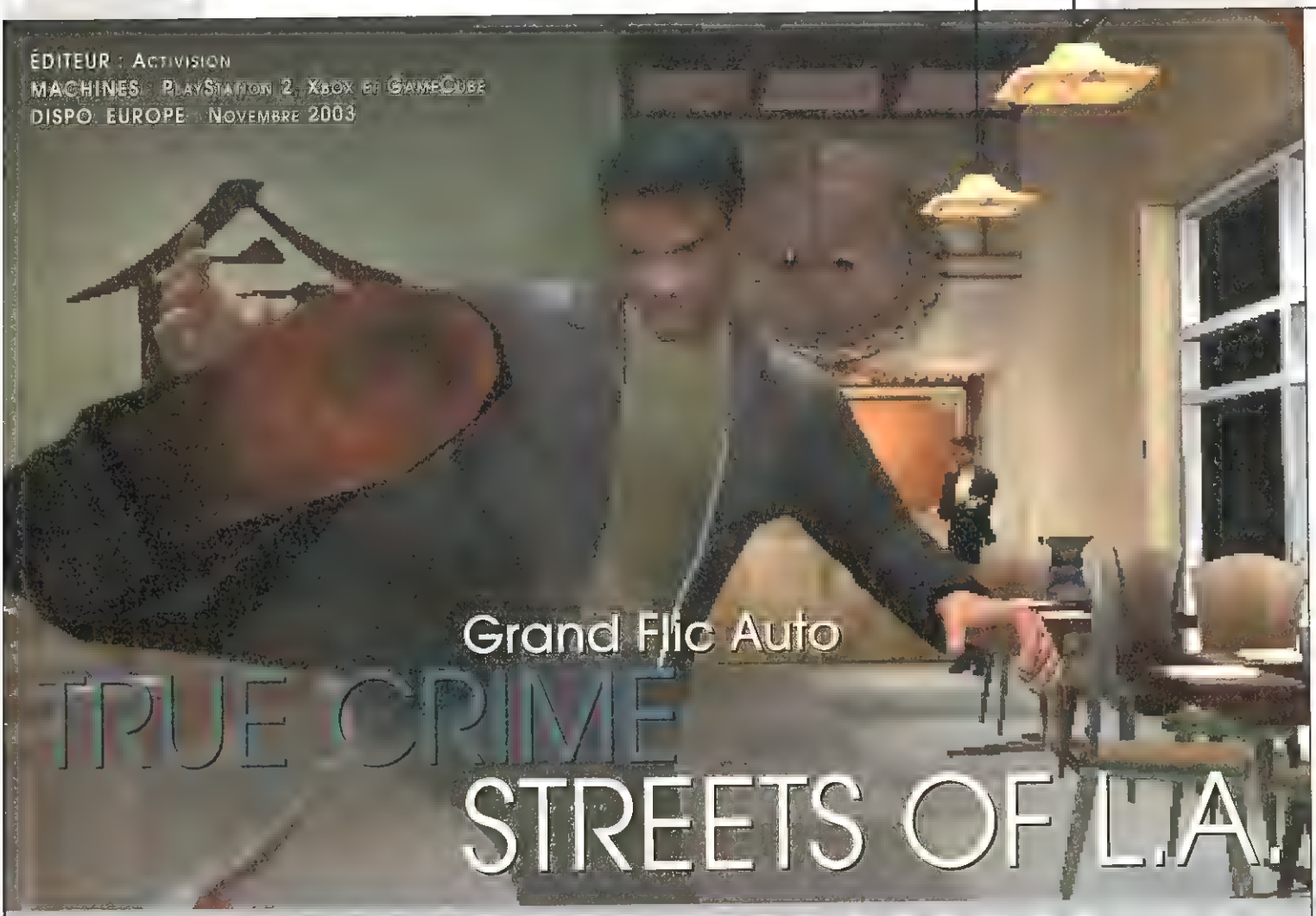
95 MICROMANIA CERGY NOUVEAU
Centre Cial Cergy 3 - 95000 Cergy

01 MICROMANIA THOIRY NOUVEAU
Centre Cial Val Thoiry - 01710 Thoiry

34 MICROMANIA MONTPELLIER NOUVEAU
Centre Cial Plein Sud Auchan - 34470 Perols

78 MICROMANIA PARLY II NOUVEAU
Centre Cial Régional de Parly II - 78150 Le Chesnay

59 MICROMANIA LILLE NOUVEAU



ÉDITEUR : Activision
MACHINES : PlayStation 2, Xbox et GameCube
DISPO. EUROPE : Novembre 2003

## Grand Flic Auto

# TRUE CRIME STREETS OF L.A.

# AVANT-PREMIÈRE

**Enfant, dans la cour de récré, vous incarniez toujours le gentil gendarme défendant la veuve et l'orphelin. Adolescent, vous admiriez les exploits de Rick Hunter, de Vinnie Terranova ou encore du commissaire Van Lock. Aujourd'hui, vous constatez avec amertume que les truands ont la cote dans les productions vidéoludiques et que la « bad attitude » est vendeuse. Heureusement, grâce à Activision, le petit Sarkozy qui sommeille en vous va bientôt avoir l'occasion de s'exprimer par le biais d'un GTA-like pour supporters de la justice. Un héros charismatique, une mise en scène hollywoodienne au cœur de Los Angeles et un gameplay idéalement varié composent le cocktail explosif de True Crime : Streets of L.A., prochainement sur vos consoles de salon !**

**par Plume**

True Crime : Streets of L.A. vous met dans la peau de Nick Kang, flic intègre travaillant au sein de l'Elite Operations Division, une sorte d'Agence tout risque au sein de la police de Los Angeles. Nick aura pour tâche de démonter à lui tout seul la triade chinoise et la mafia russe tout en tentant de venger son père, décédé dans des conditions mystérieuses. Évoquant les meilleurs films d'action de Hong-Kong et disposant d'une mise en scène hollywoodienne à souhait, True Crime peut se décrire comme un mélange de plusieurs genres, et pas spécifiquement comme le GTA du droit chemin. Parce que si c'était le cas, on ne pourrait pas vraiment agir à notre guise sur l'environnement, et on passerait son temps chez les mémés pour faire descendre leurs chats d'un arbre ou encore faire la circulation, un sifflet dans le bec au milieu d'un carrefour. Beurk ! Le jeu propose d'enchaîner les missions pour accomplir le destin du protagoniste principal et, à l'instar du titre-culte de Rockstar Games, vous laisse une libertés totale quant à vos déplacements dans les 400 km² de Los Angeles reproduits. Le nombre d'opérations possibles sera semble-t-il plus élevé dans True Crime. Réquisitions de véhicules (légales pour le coup), courses poursuites musclées gun en main et filatures seront de la partie. Vous aurez également tout le loisir de procéder à des fouilles sur n'importe quel passant et, qui sait, en coffrer certains pour détention de stupéfiants. Sans oublier que pour rétablir l'ordre, tirer en l'air s'avérera très persuasif face à des malfrats désarmés. Ajoutez à cela que le scénario vous mènera parfois en intérieur et vous proposera des séquences d'infiltration. Cela débouchera en général sur des gunfights ou du combat à mains nues, qui ne sont pas sans rappeler Dead to Rights et Max Payne, par l'utilisation du « bullet time » lors des sauts. En outre, vous pourrez parfaitement « emprunter » les armes de vos ennemis, sachant que Nick est ambidextre et qu'il peut mitrailler deux personnes simultanément. Quel pied de se la donner grave en compagnie d'un Uzi et d'un fusil à pompe…

## Chow Yun Fat Simulation

True Crime se démarque de ses homologues par le côté évolutif de son héros et son scénario à arborescences. En résolvant les crimes aléatoires (que vous pouvez ignorer) générés dans les rues de L.A. et repérables par GPS, Nick gagnera des points (qu'il perdra si jamais il commet une bavure), faisant de lui un bon flic et lui laissant le plaisir de progresser pour lutter contre le crime. Un tour au dojo et pif, de nouvelles combos. Une séance de tir et paf, un armement plus conséquent. Une course de bagnoles la nuit et pouf, une voiture flambant neuve ! Ajoutez à cela que choisir entre tuer un suspect ou le neutraliser d'une balle dans la jambe aura une répercussion sur votre karma de keuf... et par conséquent sur le déroulement du jeu ! Le côté obscur est donc largement déconseillé si vous voulez admirer la meilleure des trois fins prévues. Sachez aussi que si vous ne réussissez pas une mission de la trame principale, vous pourrez parfaitement ne pas la recommencer et passer à la suite de manière très cohérente. Tout dépendra de vos choix et de votre réussite ! Cerise sur le gâteau, une réalisation spectaculaire, d'une qualité graphique indéniable, vient s'ajouter à l'ensemble. La dimension de la cité limite certes les détails des décors en extérieur, mais le résultat se présente déjà comme plus que réjouissant, d'autant que tout est destructible ! Les véhicules proposés sont quelque peu décevants par leur modélisation, a contrario des personnages indéniablement réussis. Les différents faciès possèdent des palettes d'expressions étonnantes. Bref, techniquement, c'est l'antithèse d'une catastrophe. La version preview qui nous a été fournie nous a permis de vérifier que la jouabilité est assez proche de celle de GTA, donc instinctive et complète. Toutefois, la caméra avait parfois du mal à se focaliser, entraînant une gêne au niveau du suivi, mais cela sera sûrement corrigé pour la version finale. Finissons sur l'ambiance sonore qui, en plus de proposer une bande-son R'n'B stylish, s'offre des grands noms du cinéma en guise de doubleurs. Le très classe Chistopher Walken, le fringant Gary Oldman, la bombasse Michelle Rodriguez et Ron Perlman font partie de ce casting de ouf. Nous ce qu'on en dit, c'est qu'avec un tel casier, True Crime a des chances de frapper très fort dans nos gencives le jour de son interrogatoire en salle de test !

*La ville a beau être gigantesque, la visibilité se montre de grande classe*

*Que ce soit pour la jouer comme Snake ou pour simplement se protéger, vous pourrez poser dos au mur avec un air nonchalant.*

*Nick a à peine le temps de se déshabiller qu'il est déjà assailli par une horde d'hommes émoustillés*

*La carte de la ville donne le vertige*
*Les développeurs de The Getaway doivent être bien dégoûtés !*

*Pour plus de précisions au niveau shoot, il sera possible de passer en vue à la première personne*

# LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
# LE MANUSCRIT DE VOYNICH

## AVANT-PREMIÈRE

La sortie de ce troisième opus était initialement fixée début octobre. C'est désormais la date du 20 novembre qui semble avoir été retenue. Nous ne sommes jamais à l'abri d'un retard, et la patience des joueurs est une fois de plus mise à l'épreuve du temps. Notre fébrilité ne saurait pourtant faire oublier une chose. Ce troisième opus est censé mettre un terme à la saga des Chevaliers de Baphomet qui, aux dires de son créateur, avait été envisagée comme une trilogie. Il s'est pourtant écoulé près de six ans entre la sortie du deuxième volet et celui-ci. Il est vrai qu'entre-temps Charles Cecil s'est laissé séduire par les charmes de la dame grise et lui a dédié un jeu, De Sang froid. Mister Cecil y a laissé quelques plumes. Il faut dire que c'était une sacrée daube... Ne voulant rester sur un tel échec, Mister Cecil se remet en selle et s'apprête à sortir son premier titre sur 128 bits.

## Premières impressions

C'est devenu une constante. Chaque épisode des Chevaliers de Baphomet débute à Paris, ou comporte un chapitre se déroulant en France, et ce dernier volet n'échappe pas à la règle. Charles Cecil ne cache pas son amour pour notre beau pays, et n'hésite pas à le rappeler dans ses interviews. Il manie d'ailleurs très bien la langue de Molière. Tandis que George survole le Congo, Nico est à Paris et s'apprête à débuter sa journée avec l'interview d'un pirate informatique un peu fêlé, Vernon Blier. Ce dernier affirme avoir décodé le manuscrit de Voynich et prétend que la fin du monde est imminente, que « le processus est en marche ». Le rendez-vous matinal est fixé à 8 heures pétantes. Sauf qu'en arrivant à l'appartement de Vernon, Nico est accueillie par une porte fermée à double tour. Elle ne sait pas encore qu'une jeune femme vient d'emprunter son identité de journaliste pour s'introduire dans l'appartement et tuer Vernon. Nous sommes les témoins privilégiés de cet événement. La rencontre entre les deux jeunes femmes est forcément explosive, mais Nico ne peut empêcher la meurtrière de prendre la poudre d'escampette. Un meurtre, deux enquêtes à mener en parallèle, une bonne dose d'humour et des destinations exotiques, tels sont les ingrédients qui ont fait le succès de la saga. Le scénario s'annonce aussi tortueux que les précédents, avec énigmes et interrogations à la pelle. On mène sa petite enquête aux côtés de Nico et George qui ne vont pas tarder à se rejoindre, ces deux-là étant irrémédiablement attirés l'un vers l'autre. Leur enquête les transportera jusqu'aux sombres châteaux de Prague, en passant par le très bucolique village de Glastonbury. Êtes-vous prêt pour la grande aventure ?

*Les deux premiers volets de la saga sont disponibles sur PC et PSone*

*Vernon Blier est un pirate informatique dont l'existence va être brutalement interrompue. Il aurait décodé le manuscrit de Voynich*

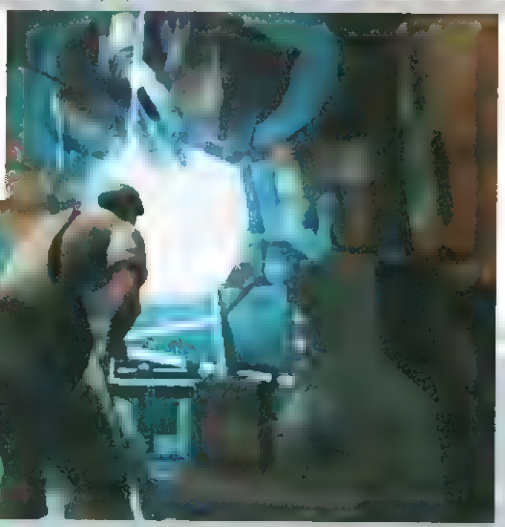
## Mouvement perpétuel

Nous avions laissé George en Afrique. Il va également être le témoin d'un meurtre perpétué par un obscur bonhomme au visage froid et austère. Il s'agit de Susarro, inquiétant personnage qui déteste la lumière du jour et que l'on retrouvera plus tard du côté de la République tchèque. Les deux meurtres ont été commis à des milliers de kilomètres d'intervalle, mais il semblerait que la cause en soit commune. Il ne tient qu'à nous de la découvrir. On sait que George a été appelé en Afrique par un savant afin de breveter une machine dont le mouvement serait perpétuel. En bon avocat américain, George espère tirer un avantage financier de cette invention. On dirige les personnages avec le stick analogique gauche, un icone s'affiche en fonction de l'action que l'on désire effectuer et il ne reste plus qu'à appuyer sur le bouton correspondant. La progression semble imposée, mais on peut faire fausse route, les directions proposées étant variables. Des objets sont à ramasser, à étudier et à mixer pour ensuite résoudre le problème. Les endroits intéressants affichent une petite lumière scintillante. Ceux qui ont joué aux précédents volets ne seront pas dépaysés, et ils ne seront pas mécontents de retrouver au cours de leurs pérégrinations des éléments familiers. Charles Cecil fait ainsi quelques clins d'œil aux deux premiers épisodes. Certaines énigmes risqueront de vous donner quelques cheveux blancs et le détective en herbe qui sommeille en nous s'en donnera à cœur joie. La version que nous avons essayée nous a permis de découvrir des graphismes d'agréable facture, avec des temps de chargement nombreux qui, espérons-le, auront disparu dans la version finale. Passer du point'n'click traditionnel à une aventure entièrement en 3D, un pari ambitieux que s'est fixé l'équipe de Revolution Software. Avec ce titre, Charles Cecil affirme « vouloir révolutionner la narration interactive », rien que ça ! Verdict le mois prochain !

UNE ENQUÊTE AUX MULTIPLES REBONDISSEMENTS QUI VA UNE NOUVELLE FOIS RÉUNIR GEORGE ET NICO

*Des éléments et indices sont là pour raviver la mémoire des joueurs, comme autant de clins d'œil aux épisodes précédents*

*George est envoyé en Afrique pour breveter une machine censée reproduire un mouvement perpétuel*



## TÉLÉCHARGEZ LES PLUS
# FIDÈLES SONNERIES

**HANGER VOTRE SONNERIE:** appelez le **0899 700 907** ou e mintel **3617 PERSOMOBILES**.
reference de a sonnerie (ex 56072), e n° du telephone *cela prend a peine 2 minutes*
**E SONNERIES:** Par exemple ✱**40 Reggae** 1563 Vous pouvez choisir parmi 40
onneries Reggae en appelant e **0899 700 907** et en saisissant a référence 1563
compatibles Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Philips Sagem Samsung Sendo Siemens SonyEricsson SPV Trium Toshiba

### P / RNB

| | | |
|---|---|---|
| ie and Clyde | ›‹ | 55305 |
| it la merde | | 55604 |
| 52 Kg | | 56078 |
| stions | | 54940 |
| | | 54683 |
| on time | | 55881 |
| | | 55594 |
| day in paradise | | 56083 |
| rue | ›‹ | 55607 |
| n de la police | | 55299 |
| n de la rose | | 56494 |
| mmum | ›‹ | 54580 |
| asse | | 55024 |
| ies potes | | 55289 |
| oy | NEW | 53068 |
| y for life | | 56086 |
| ys de Marseille | | 55945 |
| entions | | 55606 |
| ful | ›‹ | 54511 |
| e breakdown | ›‹ | 56612 |
| party | | 55777 |
| ya neck | | 54378 |
| bump bump | ›‹ | 54113 |
| ss | | 55939 |
| nia Love | | 54245 |
| es | | 54247 |
| g out my closet | | 55672 |
| n love | ›‹ | 54643 |
| entre les mains | | 54720 |
| Se | | 55037 |
| na | ›‹ | 55917 |
| | ›‹ | 54647 |
| ow what to tell ya | | 55496 |
| nnibal | ›‹ | 54123 |
| aux larmes | | 56080 |
| on corps avant son nom | | 55609 |
| s du ghetto | | 55077 |
| leux mondes | NEW | 54963 |
| Affair | | 56799 |
| han you know | NEW | 54981 |
| g temptation | NEW | 53043 |
| about Dre | | 54249 |
| yler | | 55582 |
| y' | | 54855 |
| ta's Paradise | | 56685 |
| ne the light | | 54070 |
| dans la roche | ›‹ | 54495 |
| | NEW ›‹ | 54957 |
| xy lady | ›‹ | 54388 |
| Commissariat | | 54638 |
| ve I can fly | | 55715 |
| | | 54138 |
| on it | | 56689 |
| what you want | ›‹ | 54373 |
| a girl | | 56301 |
| missing you | | 55430 |
| club | ›‹ | 54158 |

### POP / ROCK

| | | |
|---|---|---|
| '74 - '75 | | 54945 |
| A girl like you | NEW | 54991 |
| After the gold rush | NEW | 54960 |
| All apologies | | 54141 |
| Anthem | NEW | 54978 |
| Asche zu asche | | 54314 |
| Back in black | | 54392 |
| Basket Case | | 55791 |
| Be my baby | NEW | 53071 |
| Beat it | | 54278 |
| Beautiful days | NEW | 54958 |
| Big in Japan | | 54906 |
| Billie Jean | | 56202 |
| Bohem an rhapsody | | 54151 |
| Boys don't cry | | 55124 |
| Breathe | ›‹ | 54770 |
| Bring me to life | ›‹ | 54364 |
| By the way | | 56555 |
| Californication | | 56760 |
| Carnival Girl | NEW | 53008 |
| Chop Suey | NEW | 53133 |
| Clocks | | 54312 |
| Close to me | | 55141 |
| Come as you are | | 55713 |
| Complicated | | 55764 |
| Cry me a river | ›‹ | 54177 |
| Danger | NEW | 53079 |
| Date with a night | NEW | 54973 |
| Don't you | NEW | 53067 |
| Doo wap | | 54821 |
| Du hast | | 55281 |
| Enter sandman | | 55654 |
| Every breath you take | | 55817 |
| Every you every me | | 54282 |
| Everybody wants to rule the world | NEW | 53049 |
| Fa nt | | 54671 |
| Family portrait | ›‹ | 54510 |
| Fear of the dark | | 54408 |
| Feel | | 55151 |
| Flash Dance-She is a man ac | | 55149 |
| Get busy | ›‹ | 54661 |
| Go to sleep | NEW | 54980 |
| Going under | NEW | 53041 |
| Hard as a rock | | 55301 |
| Hell bells | | 55273 |
| Hexagram | NEW | 53078 |
| Highway to hell | | 55688 |
| Hollywood | ›‹ | 54708 |
| Hotel Californ a | | 56765 |
| House of jealous lovers | NEW | 53098 |
| Hunt ng high and low | NEW | 53054 |
| I love rock'n'roll | | 55640 |
| I'm with you | | 54515 |
| Ich will | | 54385 |
| In the end | ›‹ | 54219 |
| In too deep | | 55782 |
| Innervision | NEW | 53114 |
| Jump | | 55656 |
| Karma Chameleon | NEW | 54985 |
| Karma police | | 55280 |
| Kashmir | | 54415 |
| Killing in the name | | 55292 |
| La grange | NEW | 53115 |
| Lifestyles of the rich and famous | | 54405 |
| Lithium | | 54146 |
| Live is life | ›‹ | 54485 |
| Long distance | NEW | 54982 |
| Losing grip | NEW | 53112 |
| Luka | NEW | 54999 |
| Manic monday | NEW | 53055 |
| Master of puppets | | 54132 |
| Minerva | NEW | 53018 |
| Mobscene | ›‹ | 54490 |
| Mutter | | 54375 |
| New born | | 54137 |
| New kil er star | NEW | 53099 |
| No letting go | | 54915 |
| Nothing else matters | | 54135 |
| Numb | ›‹ | 54896 |
| On the beach | NEW | 54961 |
| One night in Bangkok | NEW | 53016 |
| Over my shoulder | NEW | 54997 |
| Paint it black | ›‹ | 55750 |
| Personal Jesus | NEW | 54986 |
| Points of author ty | | 54221 |
| Rape me | | 55349 |
| Reality | NEW | 53077 |
| Rock your body | | 54596 |
| Satisfaction | | 56475 |
| Seven nation army | | 54334 |
| Shout | NEW | 53070 |
| Sk8er boi | ›‹ | 54159 |
| Smells l ke teens spirit | | 55340 |
| Smile to shine | NEW | 53074 |
| Smoke on the water | ›‹ | 55427 |
| Smooth criminal | | 54280 |
| Someday | | 54955 |
| Somewhere I belong | ›‹ | 54222 |
| St Anger | | 54657 |
| Stairway to heaven | | 56790 |
| Still waiting | | 54433 |
| Stuck | NEW | 54972 |
| Such a shame | NEW | 53069 |
| The bitter end | | 54283 |
| The call of Ktulu | | 54133 |
| The final countdown | | 54551 |
| The rock show | | 55692 |
| The unforgiven | | 54136 |
| The wall | | 55902 |
| Thriller | | 54277 |
| Thunderstruck | | 54393 |
| Time is running out | NEW | 54974 |
| Tom's Diner | NEW | 53029 |
| Tonight's the night | NEW | 54969 |
| Tout l'or des hommes | NEW | 53010 |
| Truly, Madly, Deeply | NEW | 54998 |
| We are the champions | | 56764 |
| We still need a song | NEW | 54970 |
| White flag | | 54942 |
| Wildest Dreams | NEW | 53034 |
| Words | NEW | 53009 |
| You came | NEW | 53066 |
| You rock my world | | 56800 |
| ✱530 Pop/Rock! | | 1561 |

### ROCK FRANÇAIS

| | | |
|---|---|---|
| Apologie | | 54047 |
| Cinglés | NEW | 54987 |
| Clandestino | | 56179 |
| Derniere danse | ›‹ | 54382 |
| French Kiss | NEW | 54989 |
| J'ai demandé à la lune | ›‹ | 56096 |
| J'veux du soleil | NEW | 53019 |
| Je cours | | 54857 |
| Jeune et con | | 55779 |
| King Kong Five | NEW | 54962 |
| L'aventurier | ›‹ | 56097 |
| Lambé an dro | | 54048 |
| Le bruit et l'odeur | NEW | 53085 |
| Le chemin | | 55056 |
| Le petit train | NEW | 54994 |
| Le vent nous portera | | 56769 |
| Mais pas chez moi | NEW | 53001 |
| Mala Vida | | 56178 |
| Manu chao | | 54391 |
| New York avec toi | NEW | 53050 |
| Salut a toi | | 54033 |
| Sauver cette éto le | NEW | 53062 |
| S ng ng in the shower | NEW | 54995 |
| Te revoir | NEW | 53086 |
| Tostaky | | 54054 |
| Un jour en France | | 56383 |
| Un singe en hiver | NEW | 53100 |
| Voiture française | NEW | 53111 |
| ✱120 Rock Français | | 1548 |

### VARIÉTÉS

| | | |
|---|---|---|
| 3ème sexe | | 54461 |
| A nos actes manqués | | 54275 |
| A toutes les filles | NEW | 53057 |
| Alexandrie Alexandra | | 56222 |
| Allumer le feu | ›‹ | 56228 |
| Besoin de rien, envie de to | | 55048 |
| Capitaine abandonné | NEW | 53060 |
| Dans les yeux d'un autre | NEW | 53061 |
| Desenchantee | | 56214 |
| Dis moi que l'amour | | 54672 |
| Donne moi le temps | | 54411 |
| El e a les yeux revolver | | 54186 |
| En apesanteur | | 55549 |
| En chantant | | 55327 |
| Entre nous | ›‹ | 55456 |
| Envole-moi | | 54276 |
| Et l'on y peut rien | ›‹ | 54595 |
| Eve lève-toi | | 54561 |
| Fan | | 54356 |
| Hélène | NEW | 53028 |
| Hymne a l'amour | | 54013 |
| J'ai encore rêve d'elle | | 55615 |
| J'ai pas vingt ans | | 54641 |
| Je te donne | | 55319 |
| Je te promets | | 54555 |
| Je trace | | 54706 |
| Je voulais te dire que je t attends | | 54776 |
| L'aigle noir | | 55690 |
| L'âme stram gram | | 55838 |
| L'amour est mort | NEW | 53081 |
| L'amour est un soleil | | 54318 |
| La beuze-Le frunkp | ›‹ | 55210 |
| La fille du coupeur de joints | | 55803 |
| La solitudine | | 54489 |
| La ssons entrer le soleil | | 54577 |
| Le cri du papillon | NEW | 54967 |
| Le dernier reflet | NEW | 53076 |
| Le grand retour | NEW | 53097 |
| Le petit bonhomme en mousse | | 55629 |
| Le pouvoir des fleurs | NEW | 53048 |
| Le rital | | 54549 |
| Les cerfs volants | NEW | 53042 |
| Les démons de minuit | | 56215 |
| Les lacs du Connemara | | 55331 |
| Les mots bleus | | 56432 |
| L'ibertine | | 56212 |
| Lucie | | 55395 |
| Ma gueule | | 54557 |
| Ma liberté de penser | ›‹ | 54315 |
| Manhattan Kaboul | | 56312 |
| Trop de bla bla | NEW | 54968 |
| ✱50 Reggae! | | 1563 |

### SKA

| | | |
|---|---|---|
| One step beyond | | 56546 |
| ✱10 Ska! | | 1592 |

### LATIN

| | | |
|---|---|---|
| Ja Sei Namorar | NEW | 53032 |
| La Bamba | | 56588 |
| Maria Magdalena | NEW | 53044 |
| Papi Chulo | | 54856 |
| ✱30 Latin! | | 1579 |

### ZOUK

| | | |
|---|---|---|
| Ier gaou | ›‹ | 56485 |
| Laisse parler les gens | ›‹ | 54553 |
| Lakmé move | NEW | 53082 |

### SERIES TV (suite)

| | | |
|---|---|---|
| Arnold et Willy | | 56844 |
| Au dela du réel, l'aventure continue | NEW | 53002 |
| Benny Hill | ›‹ | 56820 |
| Buffy contre les vampires | | 56616 |
| Chapeau melon et bottes de cu r | | 56738 |
| Chapi Chapo | | 56650 |
| Charmed | | 56852 |
| Chips | | 55057 |
| Clair de lune | NEW | 54988 |
| Code Quantum | | 56802 |
| Cosmos 99 | | 56819 |
| Droles de Dames | | 56994 |
| Fort Boyard | | 56919 |
| Friends-Theme | | 56617 |
| Happy Days | | 56929 |
| Hartley cœur à vif | | 56861 |
| Hawaï police d'état | | 56818 |
| Mizik Ce L'anmou | NEW | 53038 |
| Océan | | 54949 |
| On verra | | 55755 |
| Tout' La Rivie Ka Decan' An Lan Me | NEW | 53035 |
| Tu disais | | 54802 |
| Vas-y Franky (Fruit de la pass on) | ›‹ | 56953 |
| Zouk ,a Se Sel Medkaman Nou Ni | NEW | 53037 |
| ✱20 Zouk! | | 1565 |

### RAÏ

| | | |
|---|---|---|
| A vava inouva | | 55318 |
| Abdel Kader | ›‹ | 55435 |
| Didi | | 56698 |
| Je veux vivre | | 54820 |
| Wahrane wahrane | | 55374 |
| Ya rayah | | 55334 |
| Yoam wara yoam | | 55433 |
| ✱20 Raï! | | 1562 |

### DESSINS ANIMÉS

| | | |
|---|---|---|
| Ak'ra | | 55233 |
| Albator | | 56719 |
| Barbapapa | | 56822 |
| Belle et Sébastien | | 55934 |
| Caliméro | | 55960 |
| Candy | | 56610 |
| Capitaine Flam | ›‹ | 56717 |
| Cat's eyes | | 55129 |
| Cobra | | 56978 |
| Cowboy bebop | | 56363 |
| Dare Dare Motus | NEW | 53013 |
| Denver le dernier dinosaure | NEW | 53020 |
| Dragon Ball GT | ›‹ | 54343 |
| Dragon Ba l Z | | 56789 |
| Evangelion | | 55231 |
| Futurama | | 56989 |
| Ghost in the shell | | 54344 |
| Goldorak, le grand | | 54808 |
| Goldorak La haut, là haut. | | 56654 |
| Gundam wing | | 54242 |
| Hellsing | | 55230 |
| Il etait une fois l'homme-Toccata & Fugue en Re mineur | | 54346 |
| Jayce et ses conquerants de la dem ère | | 54900 |
| Jeanne et Serge | ›‹ | 56979 |
| Ken, le survivant | NEW | 53022 |
| L'Inspecteur Gadget | ›‹ | 56733 |
| La panthère rose | ›‹ | 56629 |
| Le château dans le ciel | | 55458 |
| Le Manège Enchanté | NEW | 53025 |
| Le voyage de Chihiro | | 56191 |
| Les animaniacs | | 54445 |
| Les chevaliers du Zodiaque | | 56983 |
| Les Minipouss | | 54923 |
| Les mondes engloutis | | 56987 |
| Les mystérieuses cités d'or | | 56735 |
| Les Schtroumpfs | | 56986 |
| Les Simpsons | ›‹ | 56615 |
| Les tortues ninja | NEW | 53031 |
| Looney Tunes | | 56943 |
| Lucky Luke-Il a pas peur de personne | NEW | 53014 |
| Maya l'abeille | | 56601 |
| Mission Impossible-Thème série TV | ›‹ | 56635 |
| Muppet Show | | 56944 |
| Papa Schultz | | 54901 |
| San ku kai | | 56716 |
| Sex and the City | | 56813 |
| Six feet under | | 54338 |
| Smallville-Save Me | ›‹ | 54358 |
| Sous le soleil | | 56834 |
| Stargate SG 1 | ›‹ | 56843 |
| Starsky & Hutch | | 56651 |
| Supercopter | | 55350 |
| Un gars, une fille | | 56728 |
| Urgences | | 56683 |
| Ushuaia | | 56933 |
| X-Files | | 56614 |
| ✱170 Séries! | | 1551 |

### FILMS

| | | |
|---|---|---|
| 1492, Christophe Colomb | | 56090 |
| 8 mile-Lose yourself | ›‹ | 55215 |
| 9 semaines 1/2 You can leave your hat on | | 54503 |
| Amélie Poulain | ›‹ | 56633 |
| Apocalypse now | | 56489 |
| Arizona Dream | | 56794 |
| Austin Powers | | 55967 |
| Beetlejuice | | 56751 |
| B ues Brothers-Everybody needs somebody | | 56756 |
| Bodyguard-I will always love you | NEW | 53011 |
| Borsalino | NEW | 54971 |
| Braveheart | ›‹ | 55968 |
| Brazil | | 56808 |
| Buena Vista Social Club-Chan Chan | | 56186 |
| Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) | | 54780 |
| Die Hard | | 54895 |
| Fantômas | | 54789 |
| Flash dance | ›‹ | 56024 |
| Ghost-Unchained melody | | 56464 |
| Ghostbusters-SOS fantômes | | 56263 |
| Gladiator-We are free | | 54126 |
| Good Bye Lenin | NEW | 53052 |
| Good Bye Len n-Summer 78 | NEW | 53053 |
| Grease | | 56754 |
| Halloween | ›‹ | 54000 |
| Il etait une fois dans l'ouest | | 56658 |
| Il était une fois en amer que | | 56249 |
| James Bond-Meurs un autre jour | | 55916 |
| James Bond Thème | ›‹ | 56639 |
| Jeux interdits | | 56792 |
| L'exorciste | ›‹ | 56740 |
| La 7ème compagnie | NEW | 53023 |
| La beuze 99 Luftballons | | 54139 |
| La boum | | 56655 |
| La Boum 2-Your eyes | | 54893 |
| La cité de la peur La carioca | | 56395 |
| La soupe aux choux | ›‹ | 56040 |
| La vérité s je mens-Ya habbibi yalla | | 54472 |
| Le bon, a brute et e truand | | 56657 |
| Le clan des siciliens | | 56250 |
| Le flic de Beverly Hills | ›‹ | 56076 |
| Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez | | 55806 |
| Le gendarme de St Tropez Theme | | 56073 |
| Le grand blond avec une chaussure noire | | 56038 |
| Le parrain | ›‹ | 56072 |
| Le pont de la riviere Kwaï | | 56005 |
| Le seigneur des anneaux | | 55065 |
| Les aventures de Rabbi Jacob | | 56272 |
| Les bronzés font du ski | ›‹ | 56948 |
| Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? | | 55948 |
| Les Bronzés-Dania Dirladada | | 56957 |
| Les tontons flingueurs | | 55794 |
| Love Story | | 56079 |
| Mad Max | | 53051 |
| Matr x Reloaded-Furious Angel | | 54517 |
| Matrix-Clubbed to death | | 56753 |
| Matrix-Wake up | ›‹ | |
| Midnight Express | ›‹ | |
| Mission Cléopâtre | | |
| Miss on Impossib e 1 Theme film | ›‹ | |
| Mission Impossible 2-Take a look around | | |
| Mon nom est personne | | |
| Mortal Kombat | | |
| Out of Africa | | |
| Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl | NEW | ›‹ |
| Pretty woman | | |
| Pulp Fiction Misirlou | ›‹ | |
| Resident evil-Le film | | |
| Retour vers le futur | | |
| Robin des bois, prince des voleurs-Everything do | NEW | |
| Rocky III-Eye of the tiger | ›‹ | |
| Scarface | ›‹ | |
| Sexe intentions-Bittersweet symphony | ›‹ | |
| Spiderman | NEW | |
| Superman-Thème du film | | |
| Taxi 3 | | |
| Terminator 2 | ›‹ | |
| Terminator 3 | | |
| The full monty | ›‹ | |
| Titanic-My heart wi l go on | | |
| Top Gun-Take my breath away | ›‹ | |
| xXx Feuer frei | | |
| Zorba le Grec | | |
| ✱210 Films! | | |

### PUBLICITÉS

| | | |
|---|---|---|
| Air France-A sleep for day | | |
| Banque Populaire-Free | | |
| Christian Dior-9ème symphonie | | |
| Coca Cola Vanille-Day-O | ›‹ | |
| Dim | ›‹ | |
| Ev an 2003-We will rock you | ›‹ | |
| Ford Escort-I can see c early now | NEW | |
| GMF 2003 (Rol er)-Out of t me man | NEW | |
| Groupama (Le Bac)-Over the ra nbow | | |
| Ho ywood 2003-Tainted ove | | |
| Levi's 2001-Before you eave | | |
| Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 | | |
| Miko-Played a live | | |
| Nescafé Colegiala | | |
| Orange limité 2003-Da da da | NEW | |
| Peugeot 206 Husan | | |
| Royal Canin-Le Professionnel | | |
| RTL 2003 (V ve ensemble)-S ng | NEW | |
| Toyota Yaris-Snake | | |
| ✱70 Publicités! | | |

### CHANSONS PAILLARDES

| | | |
|---|---|---|
| Bali Balo | ›‹ | |
| J'ai la ... qui coule | | |
| La digue du... | | |
| La petite huguette | | |
| Viens boire un petit coup à la maison | | |
| ✱10 Chansons pa llardes! | | |

### DIVERS

| | | |
|---|---|---|
| An Alarc'h | NEW | |
| Calypso | NEW | |
| Come Prima | NEW | |
| Joyeux Anniversaire | | |
| Kalon Koat | NEW | |
| La danse des canards | | |
| La Tarantola | NEW | |
| Marche funèbre | | |
| Marv Pontkalleg | NEW | |
| O Sole Mio | NEW | |
| Pin Pom (Pompier) | ›‹ | |
| Signal aéroport | | |
| Sirène de police américaine | | |
| Sonnerie vieux téléphone | | |
| Suite de la Brunolière | NEW | |
| Tri Matelod | NEW | |
| Una lacrima sul viso | NEW | |
| ✱20 Divers/Jingle! | | |

### CLASSIQUE

| | | |
|---|---|---|
| Bolero | | |
| Carmina burana | ›‹ | |
| La flûte enchantée | | |
| La lettre à elise | | |
| La marche Turque | | |
| ✱30 Classique! | | |

### JAZZ

| | | |
|---|---|---|
| Emma | NE | |
| Take five | | |
| ✱40 Jazz! | | |

### COMPTINES / ENFA

| | | |
|---|---|---|
| Attraction "It's a small world" | | |
| Bouba | | |
| ✱20 Comptines! | | |

### HYMNES

| | | |
|---|---|---|
| Hymne Algérie | ›‹ | |
| Hymne Allemagne | | |
| Hymne austral en | NE | |
| Hymne autrichien | NE | |
| Hymne Brésil | | |
| Hymne Breton | | |
| Hymne canadien | NE | |
| Hymne Corse-Dio v salv reg na | | |
| Hymne Espagne | | |
| Hymne Etats Unis | | |
| Hymne européen (Hymne à la j oie) | NE | |
| Hymne France | ›‹ | |
| Hymne grec | NE | |
| Hymne hollandais | NE | |
| Hymne Israël Hatikva | | |
| Hymne Italie | ›‹ | |
| Hymne Maroc | | |
| Hymne Portugal | | |
| Hymne roumain | NE | |
| Hymne suédois | NE | |
| Hymne suisse | NE | |
| Hymne Tunisie | | |
| Hymne yougoslave | NE | |
| L'internationale | | |
| Le chant des partisans | | |
| ✱30 Hymnes! | | |

### HUMOUR

| | | |
|---|---|---|
| C'est toi que je t'aime | | |
| Dur dur d'être bebé | NE | |
| Isabelle a les yeux bleus | | |
| Stach stach | | |
| Vice et Versa | | |
| ✱10 Humour! | | |

## ESSAYEZ LE NOUVEAU SON AMR, UNE FIDÉLITÉ HALLUCINANTE !

En exclusivité, Persomobiles™ vous offre le son AMR sur toutes ses sonneries. Le son AMR apporte une fidélité jamais entendue jusqu'à présent : dynamique, précision, encore plus d'instruments qu'en polyphonique et des **sonneries plus longues**. Le téléchargement est automatiquement effectué en son AMR si votre telephone est compatible **Alcatel** 535 735 **Nokia** 3650 6600 7650 **Panasonic** GD87 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6

## 100% POLYPHONIQUES !

plupart des telephones recents utilisent des sonneries polyphoniques vous entendez e **i son des instruments**, et les melodies sont accompagnées d'une **véritable orchestra-n** (ex : piano / basse / batterie). Exclusivité toutes les sonneries de Persomobiles™ seront ormat guement te echargées en mode polyphonique si votre telephone est compatible

phones compatibles. Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Spv...

### ROCK N ROLL

| | | |
|---|---|---|
| Johnny be good | | 54311 |
| Seuls | NEW | 53080 |
| ✱40 Rock'n roll! | | 1581 |

### SOUL

| | | |
|---|---|---|
| Love's divine | NEW | 54819 |
| Waiting for you | NEW | 54772 |
| You are not alone | NEW | 53027 |
| ✱10 Soul | | 1588 |

### REGGAE

| | | |
|---|---|---|
| Africa unite | | 56605 |
| Buffalo Soldier | | 56333 |
| Chase the devil | NEW | 53083 |
| Could you be loved | | 56767 |
| Don't worry, be happy | | 55693 |
| Get up stand up | | 56135 |
| I shot the sheriff | | 56134 |
| Jammin' | | 56759 |
| L'addit on | NEW | 53007 |
| L'hymne de nos campagnes | | 56360 |
| La caraïbe | | 54666 |
| Mangez moi | ›‹ | 56175 |
| No woman no cry | | 56758 |
| One love | | 56335 |
| Pass the Dutchie | NEW | 53030 |
| Plantation | ›‹ | 55128 |
| Red Red Wine | | 56332 |
| Redemption song | | 56136 |
| Reggae night | | 55705 |
| Rivers of Babylone | NEW | 53084 |
| She boom | | 54705 |
| Tout le monde debout | | 54858 |

## 100 MINIS !

Quand une sonnerie a le repère ›‹, elle existe aussi en version mini! Pour te echarger la version mini, ajoutez 9 a sa référence. Ex : Papi Chulo 54856 ,a mini sonnerie a la référence 548569

1, 2, 3, 4, 5... personnalisez *VRAIMENT* votre mobi

# 0899 700 907

wap.persomobiles.fr www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBIL

COMMENT TÉLÉCHARGER, CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET?

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Télécharger sonneries & logos: | TÉLÉPHONE | MINITEL | SMS | |
| Pré-écouter nos 3000 sonneries: | TÉLÉPHONE | | WEB | |
| Consulter le catalogue sonneries: | TÉLÉPHONE | MINITEL | WEB | WAP |
| Pré-visualiser nos 1000 logos: | | MINITEL | WEB | WAP |
| Consulter le catalogue logos: | TÉLÉPHONE | MINITEL | WEB | WAP |

Commande ultra rapide en **2 SMS seulement**! Envoyez la référence du logo ou de la sonnerie. **Ex.:** 54121 au 81122 pour Chihuahua.

SMS+ 81122

CHOISISSEZ VOTRE ACCÈS PRÉ

| | |
|---|---|
| TÉLÉPHONE | 0899 700 9 |
| MINITEL | 3617 PERSOMO |
| SMS+ | 81122 |
| WEB | www.persomobi |
| WAP | wap.persomobi |

## LE TOP!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Laisse parler les gens | 54553 | Still D.R.E. | 54246 |
| Hey oh | 54957 | Where is the love | 54747 |
| Satisfaction | 54114 | Abdel Kader | 55435 |
| Get busy | 54661 | Hey sexy lady | 54388 |
| La bamba | 56588 | Le mur du son | 54497 |
| Chihuahua | 54121 | Never leave you | 54952 |
| Bring me to life | 54364 | P.I.M.P | 54992 |
| In da club | 54158 | Dragon Ball GT | 54343 |
| The magic key | 54423 | Les Simpsons | 56615 |
| DJ | 54647 | Capitaine Flam | 56717 |
| Sales gosses | 54757 | Mission impossible | 56635 |
| Au summum | 54580 | Magnum | 56682 |
| Live is life | 54485 | La soupe aux choux | 56040 |
| Pap Chulo | 54856 | Le flic de Beverly Hills | 56076 |
| Numb | 54896 | L'exorciste | 56740 |
| Noble art | 54758 | Le parrain | 56072 |
| Match nul | 54501 | Les bronzes font du sk | 56948 |
| Océan | 54949 | 8 mile-Lose yourself | 55215 |
| Dernière danse | 54382 | La beuze-99 Luftballons | 54139 |
| Gravé dans la roche | 54495 | Rocky III-Eye of the tiger | 56718 |

## 2 NOUVEAU DÉLIRES HIFI!

Nouveau et délirant: les sonneries hifi mettez de la voix dans votre mobile!
Téléphones compatibles LG 7020 7030 Nokia 3650 6650 Orange SPV Sagem myX-5 ... Samsung A800 P400 S100 S300 T100 T400 T500 V200 X400 Siemens S55 SL55 SonyEricsson P800

| | |
|---|---|
| Aboiement chien | 66001 |
| Bruits érotiques | 66003 |
| Chant Tyrolien | 66004 |
| Chasse d'eau | 66005 |
| Cri de Tarzan | NEW 66053 |
| Cri d'horreur Femme | 66006 |
| Délire chinois | 66009 |
| Fou rire | 66012 |
| Miaulement chat | 66013 |
| Pets | 66014 |
| Rire bête | 66015 |
| Rots | 66016 |
| Sirène alarme | 66017 |
| Sonnerie réveil | 66018 |
| Sifflet (ouah le canon!) | 66019 |
| Voix d'aéroport | 66020 |
| Voix de canard | 66021 |
| Vomissements | 66023 |
| Toc toc toc! | 66024 |
| Vieux téléphone | 66026 |
| "Allô! ici la gendarmerie" | NEW 66051 |
| "Allo, qui c'est?" | 66029 |
| "Au secours!" | 66030 |
| "Au s'cours" | NEW 66056 |
| "Camarade!" | 66032 |

| | |
|---|---|
| "C'est mon portable qui sonne?" | 66031 |
| "C'est la lutte finale" | NEW 66052 |
| "C'est pas moi m'sieur l'agent" | 66033 |
| "Ceci est un appel, veuillez décrocher!" | NEW 66059 |
| "Décroche, allez, décroche" | 66035 |
| "Huston we've got a problem" | NEW 66059 |
| "Je t'aime!" Femme | 66038 |
| "Je t'aimmme je t'aimmme" | NEW 66054 |
| "La loi, c'est moi" | NEW 66050 |
| "La vérité si tu décroches" | NEW 66057 |
| "Le téléphone pleure" | NEW 66055 |
| "Mais que tu es belle!" | 66040 |
| "Nous zafons les moyens de fous faire parler" | 66041 |
| "Oh non, encore lui!" | 66042 |
| "Oh non, encore elle!" | 66043 |
| "Ouvrez, police!" | 66044 |
| "P'tit con, va!" | 66045 |
| "Putaing, cong!" | 66046 |
| "Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne!" | 66048 |
| "Thikitchikitchi aïe aïe aïe" | NEW 66058 |
| "Y'a que qu'un?" | 66049 |

## 3 NOUVEAU! MINI SONNERIES

Les sonneries ci-dessous sont courtes: quelques secondes seulement. Elles sont donc particulièrement adaptées comme **alerte de réception SMS** ou sonnerie normale si vous recevez beaucoup d'appels!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1er gaou | 564859 | La soupe aux choux | 560409 |
| 8 mile-Lose yourself | 552159 | Laisse parler les gens | 545539 |
| Abdel Kader | 554359 | Le flic de Beverly Hills | 560769 |
| Amélie Poulain | 566339 | Le mur du son | 544979 |
| Au summum | 545809 | Le parrain | 560729 |
| Beautiful | 545119 | Les bronzés font du ski | 569489 |
| Breathe | 547709 | Les Simpsons | 566159 |
| Carmina burana | 557239 | Live is life | 544859 |
| Chihuahua | 541219 | Ma liberté de penser | 543159 |
| Coca Cola Van Ile-Day-O | 544649 | Magnum | 566829 |
| Crazy in love | 546439 | Match nul | 545019 |
| Cry me a river | 541779 | Midnight Express | 560029 |
| Daredevil-Bring me to life | 543649 | Mission Impossible film | 547509 |
| Dernière danse | 543829 | Mission impossible Série Tv | 566359 |
| DJ | 546479 | Mistra gagnant | 542009 |
| Dragon Ball GT | 543439 | Numb | 548969 |
| Evian 2003-We will rock you | 565239 | Real slim shady | 566189 |
| Family portrait | 545109 | Rocky III Eye of the tiger | 567189 |
| Get busy | 546619 | Sales gosses | 547579 |
| Ghost-Unchained melody | 564649 | Satisfaction | 541149 |
| Gravé dans la roche | 544959 | Sexe intentions | 554949 |
| Hey sexy lady | 543889 | Smallville-Save Me | 543589 |
| Hymne Algérie | 566689 | Sweet soca music | 545889 |
| In da club | 541589 | Terminator 2 | 567559 |
| In the end | 542199 | The magic key | 544239 |
| J'ai demandé à la lune | 560969 | Ti amo | 555689 |
| L'aventurier | 560979 | Top Gun-Take my breath away | 568909 |
| L'exorciste | 567409 | Without me | 561439 |

CREDITS BO Bonshot-MB CL Clair obscur-MB CH C. Martin-JTP-MB JE ... JO ... PA Panoramic-MB PI ... PR Presse Sport-MB SI Sipa Press-MB SP Stock image-Plisson-MB ST Stock image-MB PX + N&B Pixel

## 4 IMAGES ANIMÉES

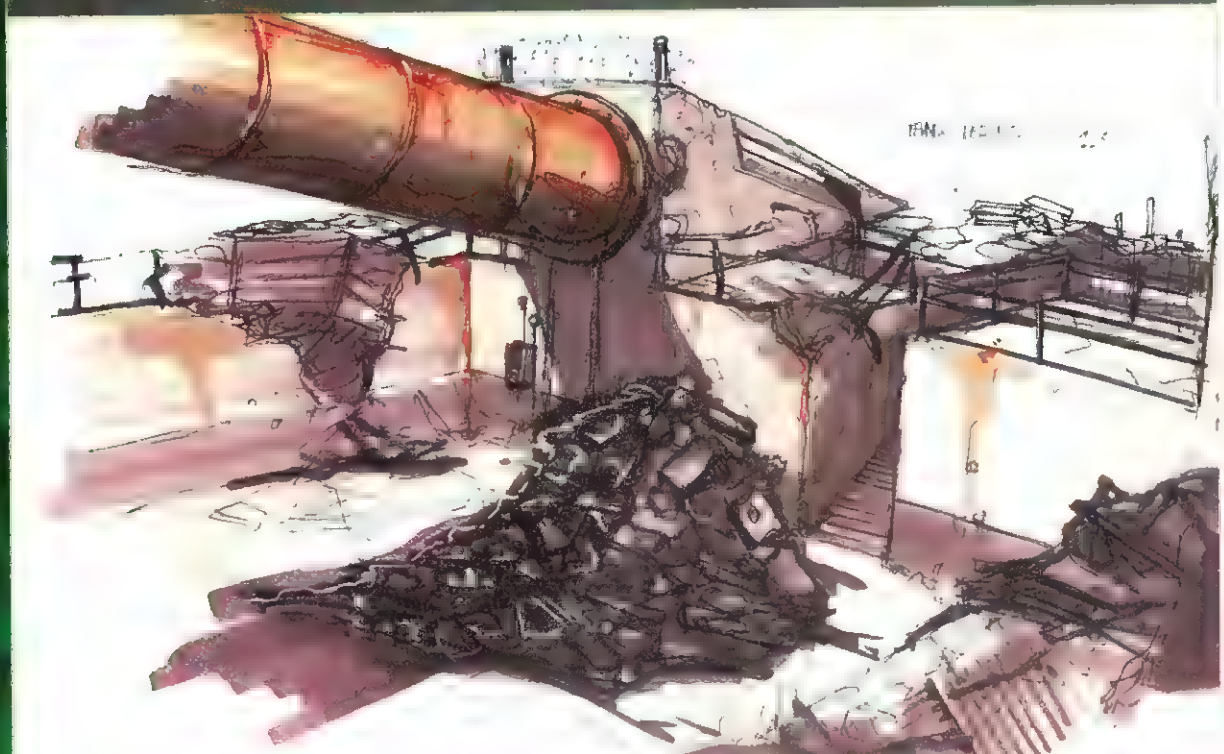
Des mini films comme fond d'écran! Co... Couleur Alcatel 535 735 Motorola C350 Nokia 3100 myX-2 myC-5 myG-5 myX-5 myX-6 Samsung P100 P... 5300 S500 T200 T400 V200 X400 SonyEricsson T300 T... T312 T610 T618. N&B Nokia 3330 3360 3410 3510 5210

## 5 IMAGES & LOGOS

Téléphones compatibles N&B Alcatel LG Motorola Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson C... Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Sa... Siemens SonyEricsson Toshiba Trium. Les images c... sont adaptées à la taille exacte de l'écran du télépho...

# Killzone

**La rumeur ne cessait d'enfler. En secret, Sony préparait sa réponse à Microsoft. La guerre du FPS aurait bien lieu et Killzone serait la bombe de la PS2, le Halo-killer ! En toute simplicité. Histoire de nous en assurer, et de ramasser quelques tulipes, direction Amsterdam et les studios de Guerrilla ! Hey coco, c'est ça le « journalimse » total...**



## Da Halo-killah ?

Par vagues successives, la pluie balafre la Hollande. Les assauts du vent cinglent les visages. Oui, drapée dans sa robe automnale, Amsterdam semble assoupie. Pourtant, inutile de reculer, face à moi, un bâtiment élancé dresse son altière carcasse. Une porte à pousser, et me voici dans l'antre des studios Guerrilla. Choc. Où suis-je ? Au sol, des débris. Sur les tables, des papiers poussiéreux, et autour de moi, aucune vie. Un silence presque lugubre. J'avance, progresse en suivant l'enfilade de couloirs plus ou moins obscurs. On croirait pénétrer dans une vieille usine désaffectée de style post-guerre froide. Certains murs sont décrépis, des câbles zigzaguent en suivant les plafonniers... et, dans ce magma à l'architecture balbutiante, soudain, une vision : celle d'une ruche où les développeurs vont et viennent. Pas de doute, l'ambiance post-apocalyptique animant les lieux semble propice à l'élaboration de Killzone, titre furieusement urbain et résolument guerrier. Mais à peine décontenancé, Zi question m'ayant obligé à me lever à 6 h 30 du matin me revient subitement à l'esprit. Ouaip, allais-je vraiment avoir affaire avec da Halo-killah ? Z'ont surtout pas intérêt à m'avoir dérangé pour rien Non mais attends...

### **La guerre,** c'est de l'histoire ancienne...

Mais avant de pouvoir m'en assurer, il me fallait m'imprégner de l'ambiance des lieux car, à l'image de l'univers qu'il dépeint, l'histoire de Killzone se révèle bien plus tourmentée qu'escompté. En effet, le projet n'est pas né il y a quelques mois seulement, en réaction à la glorieuse déferlante Halo. Non, Killzone est loin d'être un jeu de commande. Tout débuta en effet en 1999, avec un projet PC baptisé « Core ». Conçu comme un MMORPG avant-gardiste, ce titre PC avait malheureusement fini dans les abysses vidéoludiques, sacrifié sur l'autel d'une ambition visiblement débordante. Mais comme en ce bas monde rien ne se perd, tout se transforme, les développeurs, conscients de la qualité de leur moteur graphique, n'hésitèrent pas à rencontrer

**Éditeur : S.C.E.E.**
**Machine : PlayStation 2**
**Dispo. Europe : Mars 2004**

Le centre commercial constituait l'un des nouveaux environnements dévoilés.

Il sera impossible de conduire les véhicules. Singulièrement décevant pour un titre annoncé comme le Halo-killaaaaaah !

Sony pour leur faire part d'un nouveau projet. C'est d'ailleurs avec malice que Martin de Ronde, directeur commercial de Guerrilla, nous explique la genèse de ce qui allait devenir Killzone : « Face à Sony, nous n'avions que notre démo et notre envie à faire valoir. Pourtant, nous ne nous sommes pas démontés et nous leur avons directement proposé de réaliser un FPS console reprenant le moteur graphique de Core. Notre seule exigence : travailler directement sur PS2 ! Il faut se souvenir qu'à ce moment, la console n'était pas encore sortie au Japon, et en attendant les kits de développement européens, nous avons multiplié les essais techniques pendant près de 8 mois. Une période assez dure tellement nous ne pouvions avancer que par approximation, à tâtons. Jusqu'au jour où nous avons compris qu'il fallait complètement revoir notre approche. La PS2 gère très bien les petits polygones comprenant des textures légères... Nous nous sommes donc engouffrés dans cette brèche et aujourd'hui nous avons tellement optimisé le moteur qu'il tourne mieux sur PS2 que sur un PC cadencé à 2 GHz ! » Mais développer un moteur qui baboule est une chose, donner naissance à un titre convaincant demeure une bien plus périlleuse expérience. Allez, histoire de vous réveiller, voici pour vous un premier élément de réponse, là, pas loin, juste dans le paragraphe suivant. Hey ouais, c'est un peu ça la magie Joypad...

## Des polys dans ta face

Après le tourbillon médiatique déclenché par la diffusion des premiers clichés, il y a quelques mois de cela, Guerrilla a vite pris conscience du potentiel de son titre. Ainsi, l'équipe s'est considérablement étoffée, pour atteindre aujourd'hui près de 65 membres harnachés 22 h sur 24 h à leur bureau. Si, si. Autant dire que la fébrilité était donc palpable, lorsqu'il nous fut enfin possible de nous essayer à une version pré-Alpha. Premier constat : ouchi mama, vlan, grosse baffe graphique ! Ainsi, dire que Killzone dispose d'une confortable avance technique sur tous les FPS développés à ce jour sur PS2 serait un doux euphémisme. La réalisation impressionne, grâce à des personnages modélisés avec soin (près de 20 000 polygones par perso, les geeks apprécieront), et des environnements colossaux habités par une ambiance guerrière quasi suffocante (hop, 900 000 polys par là). Le monolithe noir semble s'exprimer au maximum de ses capacités. L'ensemble de l'aventure (hormis les changements de mission) s'effectuera d'ailleurs sans le moindre temps de chargement. À l'image d'un Jak & Daxter, l'ensemble des données sont lues en streaming, afin d'intensifier l'immersion. L'histoire vous obligeant à diriger une escouade de 4 membres de l'ISA (Choyan, Templar, Luger plus un héros encore mystérieux, qui les rejoindra en cours d'épopée), les loyalistes affrontant les sombres Helghast, nous nous attendions à pouvoir donner des ordres à ses équipiers. Perdu. Ici, c'est l'I.A. qui gère tout. Dans ce même registre, sachez que vos coéquipiers ne pourront pas être tués, puisque leur I.A. a été conçue pour les faire se replier dès qu'ils auront subi trop de dégâts. Original.

## Tous à l'assaut ?

L'intelligence artificielle développée pour Killzone devrait être capable de s'adapter à votre style de jeu. Le projet semble donc particulièrement ambitieux, puisqu'on nous assure que l'action permettra soit une approche furtive, soit un jeu bien plus viril. Ainsi, en fonction de votre comportement, vos ennemis réagiront de manière distincte. On notera aussi que vos adversaires disposent d'une intelligence propre leur permettant de vous repérer avec cohérence (stimuli aussi bien visuels que sonores). Un système de « hiérarchie » a aussi été élaboré. Exemple simple : abattre le colonel d'une escouade ennemie aura de sérieuses répercussions sur le déploiement des troupes, sur leur homogénéité. À vous donc d'agir avec discernement afin d'apporter une once de tactique à ce genre finalement bien bourrin.

Pour le moment, Killzone s'oriente vers un FPS juste uuuultra bourrin. Pour le moment...

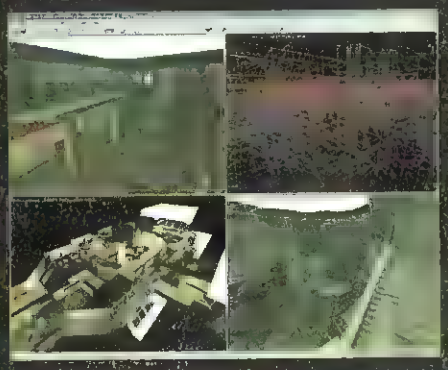
PAR GOLLUM

## Killa, killa, killam...

Il sera en outre possible d'aborder « l'aventure » en optant pour des styles distincts. En effet, à chaque nouvelle mission, vous pourrez choisir votre personnage, chacun disposant d'habilités propres ayant des répercussions sur votre manière de jouer (plus furtive ou plus bourrine). Pour le moment, les variations n'étaient pas flagrantes, mais la foi garder nous devons. Bien étudiée, la prise en main se révèle particulièrement instinctive. Dès lors, même si toutes les touches du Dual Shock 2 sont utilisées, les réflexes de « killa » viennent vite. À noter que la touche X sert, entre autres, aux nombreuses actions contextuelles (enjamber un parapet, s'accrocher à un câble, etc.). Ces dernières bénéficient d'ailleurs d'un traitement quasi inédit pour un FPS, puisque l'action est alors finement décomposée, la caméra suivant de manière naturelle le regard du personnage. La traditionnelle impression d'incarner un caddie qui regarde toujours fixement lorsqu'il agrippe une échelle, par exemple, s'estompe donc agréablement. Et ce type d'attentions subtiles, mais contribuant à renforcer l'immersion, Killzone en est gorgé. À commencer par le stand de tir, qui permet d'halluciner sur la variété et la surpuissance des armes proposées. De la vraie « folaie », qui plus est particulièrement jubilatoire ! Vient ensuite la bande-son délivrée dans un efficace Dolby Pro Logic II. La B.O. alternera donc entre musique d'ambiance et passages symphoniques enregistrés à l'aide de l'orchestre philharmonique de Prague. Classe. Des efforts de mise en scène ont aussi été consentis (près de 40 minutes de cut-scenes, mêlant moteur du jeu et cinématiques en images de synthèse, devraient être proposées). Voilà. Ça c'est fait. Reste que le tableau comporte malheureusement quelques indésirables scories. On regrettera par exemple que la possibilité de piloter les différents véhicules ait été définitivement balayée. Les développeurs préférant en effet se concentrer sur l'expérience du fantassin. Un choix certes compréhensible, mais qui, il faut bien l'admettre, étonne tout de même... surtout de la part d'un Halo-killah ! Plus dérangeant, le titre semble actuellement miser sur une approche se rapportant plus à Soldier of Fortune qu'à l'ambiance survoltée d'un Medal of Honor. Comprenez par là que, même s'ils existent, les scripts événementiels sont encore peu nombreux et que vos ennemis (certes classes) semblent souffrir du syndrome « je surgis de nulle part en meute et je me transforme en chair à canon ». Mais ne perdons pas de vue qu'il s'agissait là d'une version peu avancée. Précisons juste que si le dynamisme est bien présent, la scénarisation gagnerait à s'étoffer sensiblement. Dernier grief, la fluidité générale, parfois affectée par de lourdes chutes de frame-rate venant entraver votre progression lors de vos plus furieux assauts. Ouaille, ouaille, ouaille... Quoi qu'il en soit, à un peu plus de 6 mois de son lancement, Killzone s'annonce donc plein de promesses. Ainsi, même si son originalité (tant vantée) ne nous a pas encore pleinement sauté aux yeux, sa réalisation magistrale et son ambiance pesante devraient lui permettre d'attirer les fanatiques de guerre virtuelle. Reste seulement à espérer que le fameux mode Online (voir encadré) se révèle enthousiasmant, et que l'intérêt même du jeu ne se limite pas à une simple démo technique résolument « bourrine ». Bouh, la guerre c'est moche. Peace.

## Et le online alors ?

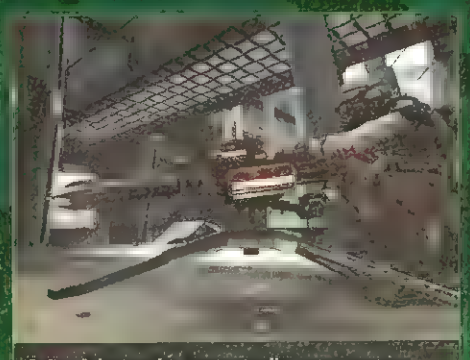
C'est désormais officiel, Killzone bénéficiera bien de modes multijoueurs. Ces derniers se divisent en deux parties : une campagne coopérative offline et une option jeu online ! Génial ? Probablement, mais pour le moment sachez que les informations sont distillées au compte-gouttes, et pour cause. En effet, actuellement, chez Guerrilla, on tente d'opérer la séparation la plus judicieuse entre ces deux modes. Quelles options seront accessibles online ? Lesquelles ne le seront pas ? Faut-il volontairement brider le mode Multi Offline pour rendre le jeu en réseau plus attractif ? Autant de questions auxquelles il faudra néanmoins absolument répondre dans les semaines à venir... Seule info confirmée, oui, le fameux head-set sera bel et bien utilisé.



Le designer est un dingue des armes à feu. Il a designé une pléiade de nouvelles mitrailleuses. Impressive.

Même sans fusil de snipe, il est possible de zoomer afin d'améliorer la précision de son tir.

À mi-chemin entre la guerre froide et l'ambiance Vietnam, l'univers de Killzone s'avère particulièrement crédible.



Grâce à la touche contextuelle, vous pourrez aisément prendre le contrôle de ce genre de tourelles de tir.

KONAMI

# PES3, nouvelle saison, nouvelles sensations...

Coup franc

Petit pont

Simulation

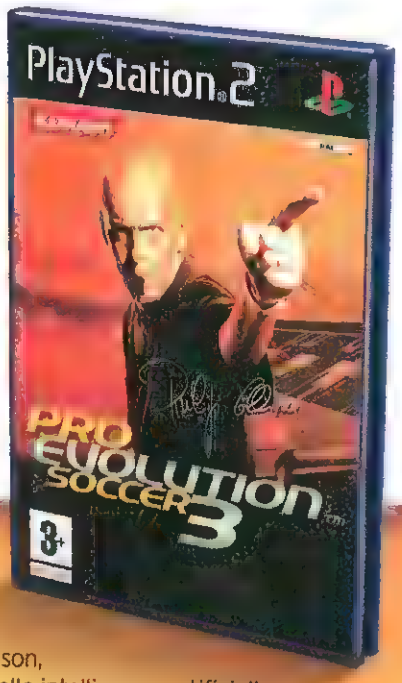
Tacle

0 - 3

Reprise de volée

Carton ?

But en or




Photos : Jean-Daniel Lorieux

**Philippe Mexès, 21 ans, footballeur international, joue à PES3.**

PRO EVOLUTION SOCCER 3

www.konami-europe.com

© 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc
© 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION © 2002 JFA MAX
© 2001 KFA
the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under licence.

## Petits joueurs s'abstenir...

Nouvelle saison, nouvelles innovations :
nouveau moteur graphique, nouvelles animations,
nouveaux stades, nouvelles équipes, nouvelle bande son,
nouveau mode ralenti, nouveau mode carrière, nouvelle intelligence artificielle.
Un Pro Evolution Soccer encore plus pro, plus réaliste, plus exigeant...

**... êtes-vous vraiment à la hauteur ?**

www.pes-online.net - www.pesleague.com - www.pes3.net
www.philippemexes.com - www.konamistyle-france.com

TF1 sports.fr

Disponible également sur PC DVD

"PlayStation 2" et "PS2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Qui ne connaît pas les frères Millar ? Ben moi. Ces derniers officient d'habitude dans le merveilleux monde des jeux sur PC et dans un genre bien particulier, la stratégie temps réel. Un genre qu'ils comptent bien exporter sur console avec Goblin Commander.

# Gobelins ! À l'assaut !

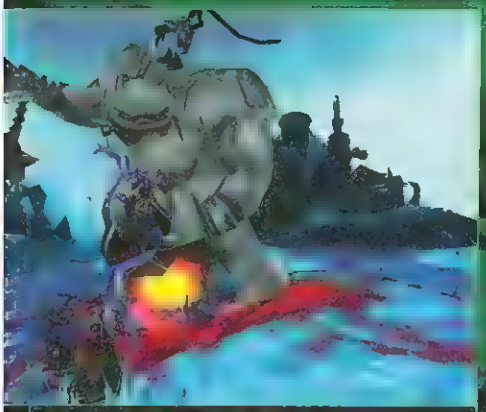
# Goblin Commander Unleash the Horde

Chris Millar a rejoint les rangs du développeur américain Jaleco Entertainment en janvier 2003, alors que son frère Ron s'y trouvait déjà depuis un an. Dire que les frangins ont une connaissance particulièrement étendue en matière de stratégie temps réel sur PC sonne comme un doux euphémisme. À l'époque de leur collaboration avec Blizzard Entertainment, Chris s'est occupé de la production de Starcraft : Ghost. Il a également participé à la réalisation de Warcraft III Reign of Chaos et à celle de Diablo II Lord of Destruction. Ron était l'un des principaux designers de Warcraft : Orcs and Humans et Warcraft II : Tides of Darkness et a aussi participé à l'élaboration graphique de Starcraft et Diablo. Des CV aussi brillants ne pouvaient que faciliter leur idée de développer un RTS sur consoles

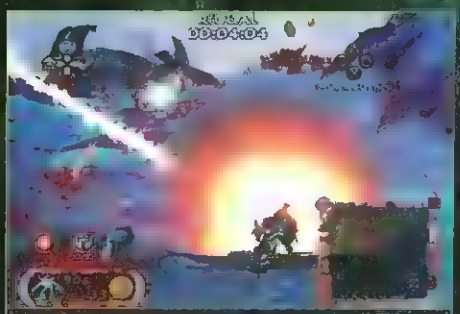
## **Version** édulcorée ?

C'est en effet une des grandes craintes, lorsque l'on mentionne le passage d'un genre typiquement élaboré pour tourner sur un bon gros PC vers une console forcément moins performante. Le RTS est en outre un genre sous-représenté sur consoles, qui englobe quelques titres disparates tels que Kessen, Age of Empires II ou Conflict Zone. Le genre commence apparemment à attirer de plus en plus de curieux. L'idée des frères Millar peut paraître utopique, puisqu'ils ne souhaitent rien de moins qu'offrir un jeu de stratégie temps réel de qualité, sur consoles, et accessible au plus grand nombre de joueurs. Une petite visite sur place a suffi pour apprécier leur enthousiasme. Ce qui nous intrigue le plus, avouons-le, c'est l'interface. Comment gérer toutes les données disponibles dans un RTS sans la combo clavier/souris ? C'est tout simple . le paddle n'a jamais été autant utilisé ! Aucune touche n'est épargnée, puisqu'à chacune d'entre elles est attribuée une fonction comme déclencher un sort, diriger sa troupe ou combattre. L'écran affiche toutes les fonctions proposées, ce qui permet de progresser sans trop se creuser la tête. On prend les commandes d'un clan (qui peut accueillir jusqu'à dix guerriers) pour débuter sa campagne, et on pourra par la suite en contrôler trois. Pas de constructions pharao-

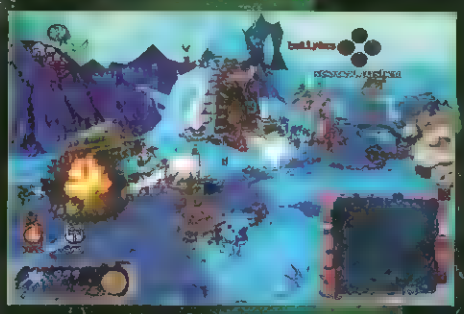
**Éditeur : Jaleco**
**Machines : GameCube, PlayStation 2 et Xbox**
**Dispo. Europe : Janvier 2004**



Le Titan peut aisément décimer des clans entiers avec sa grosse massue.



Toutes les touches de la manette sont utilisées et les commandes s'affichent à l'écran pour plus de clarté.



On peut diriger jusqu'à dix gobelins. Chacun possédant une attaque ou un pouvoir bien spécifique en rapport avec son clan.

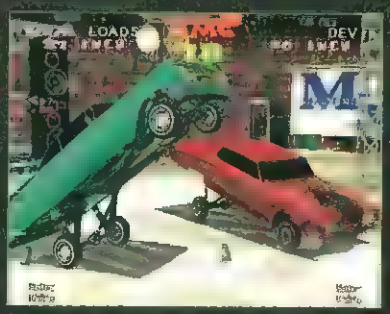
niques envisagées ici, mais des batailles à profusion et des déplacements stratégiques pour déployer ses troupes. Et tout ça pour quoi ? Écraser ses adversaires et étendre sa domination. Chaque clan officie sous un sceau bien précis, qui lui confère le pouvoir attenant comme le feu, la pierre, la foudre ou l'acide. Le dernier clan s'appelle la Horde de Nuit et devrait regrouper de sympathiques gobelins nocturnes aux dents acérées. Les phases d'exploration prennent du temps mais pas trop, en accord avec le souhait des développeurs. Ces derniers ont en effet voulu simplifier l'approche de leur jeu, en favorisant les explosions et destructions en tout genre. Goblin Commander privilégie l'action, les combats et la destruction sur 17 maps, dont 12 différentes pour le mode multijoueur. Ce dernier se déroule uniquement en un contre un et en écran séparé. Quant au mode Online, c'est très simple, il n'y en a pas. L'éventualité du Xbox Live n'a pas non plus été confirmée.

## **Casser** des briques

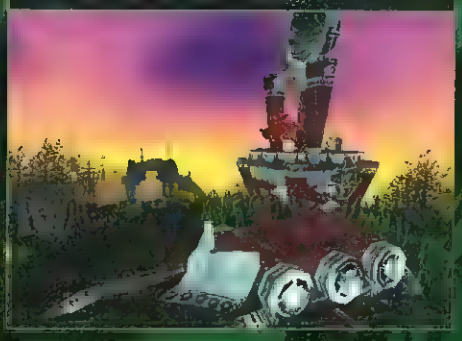
En effet, une grande part de la progression s'opère en détruisant son environnement, pour récolter de l'or, et en tuant des ennemis pour obtenir leurs âmes. Les cinq clans ont à l'origine été créés par Fraziel, un magicien humain, pour servir de main-d'œuvre à l'élaboration d'un projet énigmatique. Il s'agit d'une machine dont les pouvoirs magiques sont encore nébuleux. Son importance ne semble pas capitale et cela ne sert en fait que d'introduction à l'aventure. Mais voilà que Fraziel disparaît et que ses petits esclaves se retrouvent fort dépourvus et au bord de la crise de nerfs, livrés à eux-mêmes. Les petites créatures vont partir à la recherche de leur papa, tout en organisant leur survie. Chaque gobelin (25 types différents) possède des pouvoirs spécifiques de guérison, de magie ou d'attaque. Pas la peine d'attendre qu'une équipe se mette en place, on sélectionne directement les membres de sa troupe et on peut ensuite gérer des unités de support. L'équipe peut intégrer un Titan, sorte d'ogre qui peut suivre le mouvement ou faire campagne en solo. Il se nourrit de moutons et se montre très utile pour brûler une forêt. Son imposant physique lui permet une destruction à grande échelle et de mener à bien les différentes missions ; ces dernières étant accessibles par le biais du menu ou distillées au hasard de la progression. On n'oubliera pas de renforcer ses positions en consolidant son petit chez soi. C'est bien beau de tout détruire, mais faut penser à protéger ses bases. On peut utiliser un raccourci pour rejoindre plus vite ses pénates, en sélectionnant la petite map affichée sur l'écran. Le titre des frères Millar ne sera disponible qu'en début d'année prochaine, mais la première impression se révèle positive. Une aventure aux couleurs médiévales et fantastiques, que l'on espère immersive, puisque tel est le secret d'un RTS bien ficelé.

## **Low Rider**, objet ludique non identifié

Dans le catalogue des jeux Jaleco, on trouve un titre atypique appelé Low Rider. Les Low Rider sont des voitures tunées avec soin et flanquées de suspensions hydrauliques. Du genre de celles qu'affectionnent les rappeurs et qui pullulent dans leurs clips vidéo. Le but du jeu ? Appuyer sur une série de boutons pour faire « bouncer » sa caisse. Yeah, bounce, baby, bounce ! Ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air ! Tout est affaire de dosage pour bien faire rebondir sa voiture. Enfin un jeu de caisses dans lequel il n'y a pas de courses. Un truc de dingue, qui sortira aux US en fin d'année et chez nous sans doute jamais.



Une petite catapulte pour varier les combats et leur donner un côté encore plus, comment dirais-je… encore plus barbare.



On récolte de l'or en détruisant des éléments. On peut ensuite acheter des armes pour ses troupes.

Par Karine

Encore une fois,

# X03

## Orgie fugace

d'annonces fracassantes.

Rallisport Challenge 2

Techniquement, RC 2 assurait le spectacle avec énormément d'effets et une grande finesse.

Le concept RPG « d'une vie » n'a pas changé. Une toif, comme ça, en attendant sa sortie... un jour.

Fable

Kameo Elements of Power

La vidéo laisse présager un gameplay très varié, notamment grâce à la diversité des personnages.

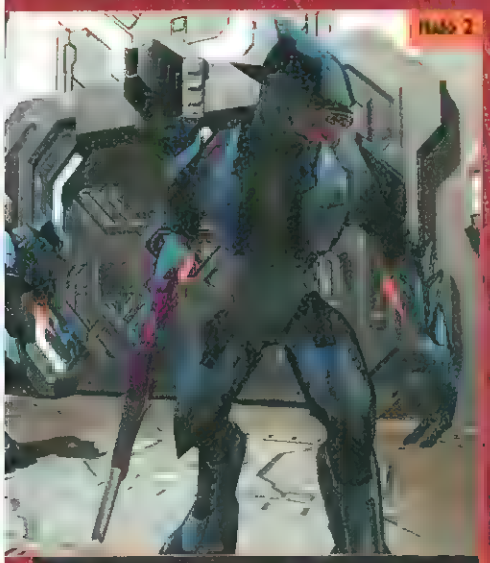
Ce sont d'agréables réminiscences de la canicule estivale qui accueillaient à Juan-les-Pins (Alpes-Maritimes) les participants de l'X03. La plage dorée de sable fin, le ciel d'un bleu azur parfait, la mer émeraude d'un reflet éblouissant et le mercure léchant sans vergogne les 30 degrés invitaient au repos intellectuel. À moins que ce ne soit la platitude des annonces faites lors de la cérémonie d'ouverture, alors que s'éteignaient dans un majestueux flamboiement les dernières lueurs du soleil... Tour à tour, les principaux « heads » de Microsoft se sont succédé, vantant les réussites de la machine, de son service online et de ses jeux, à grand renfort de tierces personnes placées ci et là pour inciter aux applaudissements. On retiendra toutefois quelques chiffres et informations, avant de passer au gros des hostilités, les jeux.

## It's good to pay together

24 % de parts de marché en Europe, c'est sans doute une évidence, celle de la bonne santé de la Xbox chez nous, certes très loin derrière la PS2 (75 % d'après Sony...), mais aussi loin devant la GC (après un rapide calcul mental, il ne reste pas grand-chose pour la GC... cherchez le bug). Placement tarifaire agressif, politique judicieuse de jeux et positionnement online hâté ont semble-t-il bien payé durant ces deux dernières années. L'heure est à une vision plus lointaine, avec le renforcement du multijoueur, qu'il soit sur le Live ou en local, sous l'étendard d'un nouveau slogan qu'on nous aura répété à peu près une dizaine de fois en moins d'une heure : « It's good to play

R : Racing Evolution

Magnifique ! Hélas, le pilotage n'est pas encore vraiment au point, entre arcade et simu.



Une seule nouvelle photo de Halo 2, puis le néant.

Ce second opus couvrira à peu près tous les types de pilotage.

On ne tire pas un seul coup de feu dans cette simu. Seul le placement compte.

Le jeu n'était pas encore très avancé, mais s'annonce comme un beat'em all classique.

together. » Le cheval de bataille semble identique – Microsoft ayant toujours misé sur le multijoueur – mais l'insistance de l'annonce d'une cinquantaine de titres, jouables sur le Live, du développement du service et de son extension à six nouveaux pays (pour un total de 14) démontre la volonté de Microsoft de conserver son avance dans ce domaine. Nouvelles façons de retrouver et de contacter ses amis, développement de jeux gérant en permanence le Live (même en solo, pour les tableaux de scores, par exemple) et création du label XSN Sports (championnats et ligues avec statistiques et résultats consultables sur PC) donnent un aperçu de ce que sera le Xbox Live très bientôt. On retiendra aussi la douloureuse, avec l'annonce du tarif de renouvellement au service : 60 euros à l'année ou 7 euros par mois. Pour ceux qui ne s'y sont pas encore essayés, le Starter Kit sera encore disponible (casque + abonnement d'un an pour 60 euros). Le casque sera aussi proposé séparément pour 30 euros et des mois d'essai seront offerts pour l'achat de certains jeux (Amped 2, Crimson Skies, Dancing Stage Unleashed, Links, PGR 2, TOCA, Sega GT Online, R6 3, Top Spin, XIII...). On ne s'empêchera pas de penser à une nouvelle version du slogan – it's good to pay together – tant l'offre de renouvellement semble élevée, même si les habitués de MMORPG sur PC ont l'habitude de se faire saigner ainsi tous les mois. Si la qualité du service tient ses promesses, pourquoi pas...

## More at the TGS

Au cours de la même soirée, on aura eu l'annonce d'un accord entre Epic MegaGames (Unreal) et Microsoft, illustré par une vidéo montrant un moteur graphique déjà bien avancé (pas de nom pour le projet annoncé), et vu défiler sur les écrans géants des trailers bien alléchants. Celui de **Halo 2** bien sûr, que vous avez déjà dû repasser en boucle des dizaines de fois, mais surtout ceux de **Splinter Cell Pandora Tomorrow**, **Kameo Elements of Power** et **Breakdown**. Transition parfaite pour terminer son petit four et trouver les titres précités parmi les dizaines de bornes. Hélas, rien, sinon pas grand-chose sur ces jeux, ni le soir même – dodo time – ni le lendemain, lors des présentations. Le dernier jeu cité, **Breakdown** de Namco, nous avait bien scotchés, mais il s'avérera (voir News TGS) plutôt décevant, tout comme le reste des productions du développeur : **R : Racing Evolution** (très, très beau mais qui s'annonce comme un clone de GT4) et **Spawn** (un beat'em all de « base »). De toute façon, la phrase récurrente était : « More at the TGS. » Frustrant. **Halo 2** n'a pas daigné se montrer et comme consolation, parmi les blockbusters attendus, on n'aura vu que **Ninja Gaiden**, **Fable** et **B.C.** Tomonobu Itagaki et Peter Molyneux s'étaient déplacés pour l'occase avec, enfin, de vrais codes. Le titre de Tecmo est sans doute déjà le lauréat du jeu possédant le héros « poseur » le plus classe du monde. Hayabusa court sur les murs, décoche des shurikens et des flèches plus vite que son ombre, « comboïse » et « juggleïse » ses adversaires, tout ça avec style et dans des décors somptueux. Raaaah ça déchire. De plus, en trouvant des bornes dans le jeu, on pourra jouer aux premiers **Ninja Gaiden** ! Le papa de Populous, quant à lui, nous aura présenté quelques phases de combat un peu fouillis dans **Fable**. Toujours pas de date de sortie précise...

Un homme, cinq dinos, plein de possibilités.

Nunchakus, shurikens, poses de ouf et hectolitres d'hémoglobine : Ninja Gaiden déchire sa génitrice.

## Tout vient à point...

Sinon, les courses dans les couloirs de l'hôtel et sous la tente des éditeurs tiers nous ont réservé quelques surprises. La première ébauche de **Race Driver 2** promettait, avec un moteur graphique superbe et un gameplay au potentiel immense : Live, 30 championnats, 35 bolides de rêve, 56 circuits internationaux et un tout nouveau scénario conté en vue subjective (plus question d'incarner un tocard, vous serez le héros). Décidément, on n'arrête pas avec la course, puisque l'un des titres ayant fait le plus sensation était **Rallisport Challenge 2**. Le même mais en bien « plus » mieux et avec une gestion très poussée du Live. **Full Spectrum Warrior** a confirmé tout le bien que l'on pensait de lui à l'E3. D'ailleurs, on vous concocte un p'tit reportage sur cette classieuse simu d'escouades de gars armés le mois prochain. En fait, s'il y avait beaucoup de jeux (pour la p'tite info, Microsoft a annoncé une centaine de jeux d'ici à mars 2004 !), on retiendra surtout pour la plupart qu'ils étaient sur le point d'arriver à la rédac' (Rainbow Six 3, Legacy of Kain Defiance, Amped 2, Grabbed by the Ghoulies, MOH Soleil Levant, etc.) ou qu'ils allaient être dévoilés plus en détail au TGS. Tout de même un peu ballot, non ? L'événement s'est vu ponctué par un tournoi (les meilleurs joueurs Live d'Europe et de l'Amérique du Nord) sur R6 3, remporté par l'Américain, et par une remise de prix, avec un résultat somme toute très convenu, prévisible. Ninja Gaiden pour l'aspect technique, Fable pour l'innovation et Rainbow Six 3 comme jeu du « Show ». Et Halo 2, l'est où ?

PAR TECKOS

# DOCK GAMES

**www.dockgames.com**

*toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...*

GAMES
GAGE
US OFFRIR
DERNIÈRES
VEAUTÉS À
CK GAMES
ment de toutes
andes marques
les du marché
OUS FAIRE
ICIER DES
GES DE LA
E FIDÉLITÉ
K GAMES.
e gratuitement
votre magasin.
RACHETER
VOS JEUX
CONSOLES
ont définis par
us remis à jour
régulièrement.
PROPOSER
MANENCE
GE CHOIX
EUX ET DE
CONSOLES
CCASION.
GAMES
VOTRE CARTE
E AVEC VOTRE
HAIN ACHAT"

# DOCK GAME

www.dockgames.co

*toute l'actualité du jeu vidéo en temps re*

## NOUVEAU MAGASIN

**LE MANS**
43, r Nationale
Tél.: 02.43.14.13.30

**LILLE**
147, r Gambetta
Tél.: 03.28.38.18.78

**NIMES**
19, bd Amiral Courb
Tél.: 04.66.21.81.33

**SALLANCHES**
90, r du Commerce
Tél.: 04.50.58.49.11

**METZ**
C. Cial ST Jacques
Tél.: 03.87.75.22.75

**BEAUVAIS**
21, r Malherb
Tél.: 03.44.45.00

## Plus de 100 POINTS DE VE

| FRANCE | |
|---|---|
| **AGEN NOUVEAU** | **05 53 66 40 40** |
| ALBI | 05 63 49 94 40 |
| ALES | 04 66 52 17 18 |
| AMIENS *Center* | 03 22 92 28 65 |
| ANGERS *Center* | 02 41 87 59 14 |
| ANGLET *Center* | 05 59 03 72 03 |
| ANGOULEME *Center* | 05 45 94 43 15 |
| ARLES | 04 90 96 84 81 |
| ARRAS | 03 21 23 45 25 |
| AUXERRE | 03 86 52 22 21 |
| AVIGNON *Center* | 04 90 82 22 61 |
| **BEAUVAIS NOUVEAU** | **03 44 45 00 78** |
| BERCK S/MER *Center* | 03 21 09 48 13 |
| BESANCON | 03 81 81 67 09 |
| BETHUNE *Center* | 03 21 68 60 50 |
| BLOIS | 02 54 78 97 38 |
| BORDEAUX | 05 56 81 97 03 |
| BOULOGNE S/MER *Center* | 03 21 30 20 95 |
| BOURGES *Center* | 02 48 70 38 10 |
| BREST *Center* | 02 98 46 03 03 |
| BRIVE | 05 55 17 92 30 |
| CALAIS *Center* | 03 21 19 49 59 |
| CAMBRAI *Center* | 03 27 78 77 42 |
| CHALON S/SAONE *Center* | 03 85 42 98 58 |
| CHAMBERY *Center* | 04 79 60 03 81 |
| CHATEAUROUX | 02 54 60 86 97 |
| **CHATELLERAULT NOUVEAU** | **05 49 21 80 76** |
| CHAUMGNY Esp. Culture & Loisirs *Corner* | 05 49 36 11 55 |
| COGNAC *Center* | 05 45 35 07 45 |
| COMPIEGNE *Center* | 03 44 40 29 18 |
| CREIL *Center* | 03 44 25 56 64 |
| DAX *Center* | 05 58 90 26 88 |
| DIEPPE | 02 35 84 63 90 |
| DIJON | 03 80 58 95 94 |
| DUNKERQUE *Center* | 03 28 66 73 73 |
| FECAMP | 02 35 29 90 00 |
| FORBACH | 03 87 88 76 87 |
| FOSSES *Center* | 01 34 68 42 25 |
| GAP | 04 92 56 09 86 |
| HAGUENAU | 03 88 73 53 59 |
| JOUY EN JOSAS CINEBANK *Corner* | 01 39 56 89 63 |
| LA ROCHE S/YON *Center* | 02 51 47 39 52 |
| LA ROCHELLE | 05 46 50 83 71 |
| LE HAVRE *Center* | 02 35 19 36 46 |
| **LE MANS NOUVEAU** | **02 43 14 13 30** |
| **LENS *Center* NOUVEAU** | **03 21 28 45 45** |
| **LILLE NOUVEAU** | **03 20 51 44 75** |
| LIMOGES *Center* | 05 55 12 16 12 |
| LIVRY GARGAN *Center* | 01 41 |
| LYON | 04 78 |
| **METZ NOUVEAU** | **03 87** |
| MONT DE MARSAN *Center* | 05 58 |
| MONTELIMAR | 04 75 |
| **MONTLUÇON NOUVEAU** | **04 70** |
| NANTES *Center* | 02 40 |
| NEVERS 2 *Center* | 03 86 |
| NEVERS *Center* | en |
| **NIMES NOUVEAU** | **04 66** |
| NIORT *Center* | 05 49 |
| PAU *Center* | 05 59 |
| QUIMPER *Center* | 02 98 |
| RENNES *Center* | 02 99 |
| ROMORANTIN *Center* | 02 54 |
| ROUEN *Center* | 02 32 |
| SAINTES | 05 46 |
| **SALLANCHES NOUVEAU** | **04 50** |
| SENLIS *Center* | 03 44 |
| SETE | 04 67 |
| SOISSONS | 03 23 |
| St BRIEUC *Center* | 02 96 |
| **St GERMAIN EN LAYE NOUVEAU** | **01 39** |
| St JEAN d'ANGELY MAG PRESSE *Corner* | 05 46 |
| St OMER *Center* | 03 21 |
| St PRIEST DE GD_B. AIDEL DORADO *Corner* | 02 40 |
| St QUENTIN *Center* | 03 23 |
| STRASBOURG *Center* | 03 88 |
| TARBES | 05 62 |
| TOULOUSE | 05 61 |
| TOURS CENTRE | 02 47 |
| TULLE *Center* | 05 55 |
| VALENCE | 04 75 |
| VENDOME | 02 54 |
| VOIRON - PAT' VIDEO *Corner* | 04 76 |
| **LUXEMBOURG** | |
| ESCH S.ALZETTE *Center* | 00352 |
| **SUISSE** | |
| GENEVE CHARMILLES | 022 9 |
| GENEVE MEYRIN | 022 9 |
| GENEVE PLAINPALAIS | 022 8 |
| LAUSANNE | 021 3 |
| ROLLE | 021 8 |
| SIGNY | 022 3 |
| SION | 027 3 |

**SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)**

# TRUCS & ASTUCES

**PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)**

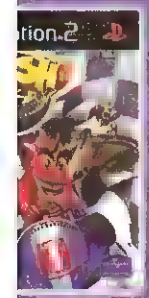
**Si vous avez en projet l'ouverture d magasin de jeux vidéo dans votre vi contactez nous : NOUS AVONS U SOLUTION À VOUS PROPOSER**

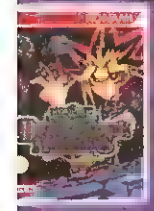
# Difintel - Micro

X VIDEO - MULTIMÉDIA - DVD

## LUS GAMER QUE JAMAIS !

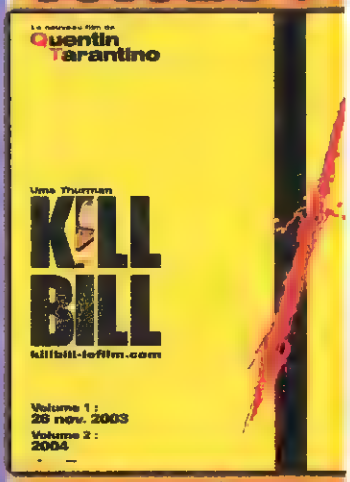
TRE SELECTION DU MOIS :





PRINCE OF PERSIA
LES SABLES DU TEMPS

VENEZ CHERCHER
VOTRE
CATALOGUE DIFINTE
DANS VOTRE MAGASI
PREFERE
ET PARTICIPEZ
DES MAINTENAT
AU GRAND CONCOUR
"KILL BILL
VOLUME 1"




AU CINÉMA
LE 26 NOVEMBR

GAGNEZ
UNE CONSOLE
NINTENDO GAMECUBE

+ UN JEU

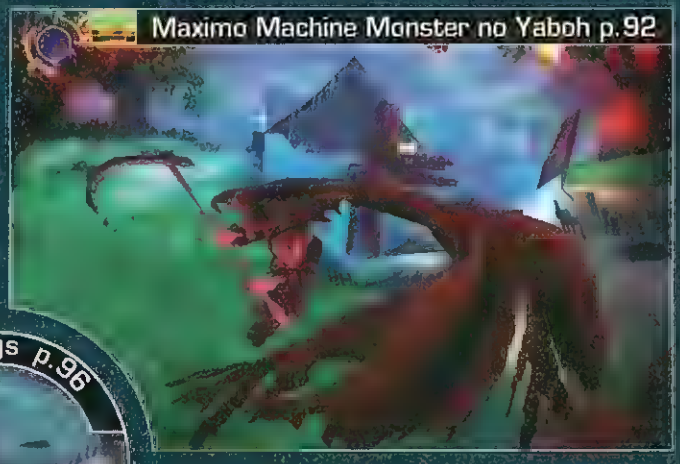
ET AUSSI
DES DVD, DES BOF...

## LES EXPERTS DU JEU VIDE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G EN BRESSE | 04 74 23 03 58 | 31 SAINT GAUDENS | 05 62 00 31 10 | 44 CHATEAUBRIANT | 02 40 81 40 50 | 65 LOURDES | 05 62 42 30 18 | 92 ASNIERES | 01 47 33 |
| EVILLE | 04 74 40 04 21 | 33 ARCACHON | 05 56 83 58 21 | 45 ORLEANS | 02 38 62 76 76 | 72 LA FLECHE | 02 43 94 99 70 | 92 LEVALLOIS-PERRET | 01 47 48 |
| NY | 03 23 38 00 10 | 33 BORDEAUX | 05 56 79 05 50 | 47 MARMANDE | 05 53 20 19 75 | 74 CLUSES | 04 50 96 68 55 | 92 BOULOGNE | 01 41 41 |
| | 03 23 79 08 47 | 33 LANGON | 05 56 62 00 33 | 52 SAINT DIZIER | 03 25 96 09 74 | 77 FONTAINEBLEAU | 01 64 22 49 65 | 93 IVRY GARGAN | 01 43 30 |
| UN | 04 92 42 48 73 | 34 AGDE | 04 67 21 32 72 | 55 VERDUN | 03 29 83 72 37 | 77 MONTEREAU | 01 60 73 59 94 | | |
| AS | 04 75 93 50 42 | 34 BEZIERS | 04 67 49 01 55 | 57 FORBACH | 03 87 88 67 18 | 77 CHELLES | 01 64 21 55 44 | 94 MAISONS ALFORT | 01 48 93 |
| EVILLE | 05 24 57 98 93 | 34 LA TOUR DU PIN | 04 74 83 31 45 | 59 TOURCOING | 03 20 27 00 44 | 77 MELUN | 01 64 45 54 58 | | |
| X | 03 31 61 00 99 | 38 VOIRON | 04 76 67 46 35 | 59 HAZEBROUCK | 03 28 50 10 16 | 78 ECANCOURT | 01 30 18 87 30 | 95 ENGHEIN | 01 34 17 |
| LAC | 04 71 93 56 56 | 39 LONS LE SAULNIER | 03 84 24 41 59 | 60 CLERMONT DE L'OISE | 03 44 50 44 00 | 81 ALBI | 05 63 49 02 99 | 97 POINT A PITRE | 05 90 21 |
| NS | 04 75 72 73 34 | 40 DAX | 05 58 56 29 03 | 61 ALENCON | 02 33 28 95 23 | 82 MONTAUBAN | 05 63 92 13 13 | 97 FORT DE FRANCE | 05 96 70 |
| CE | 04 75 28 09 68 | 40 MONT DE MARSAN | 05 58 45 06 09 | 62 BOULOGNE MER | 03 21 91 03 02 | 84 APT | 04 90 74 31 83 | | |
| | 04 66 52 44 66 | 41 VENDOME | 02 54 67 00 90 | 62 CALAIS | 03 21 19 07 00 | 86 CHATELLERAULT | 05 49 21 47 35 | 97 CAYENNE | 05 94 28 |
| T | 05 34 46 07 70 | 43 VALS PRES LE PUY | 04 71 04 26 97 | 62 LENS | 03 21 78 75 40 | 88 EPINAL | 03 29 82 06 99 | 97 SAINT PAUL | 02 62 45 |
| ES / GARONNE | 05 61 72 06 64 | 44 ORVAULT | 02 40 59 53 00 | | | 89 SENS | 03 86 65 40 28 | DOM-TOM NOUMEA | 006 87 2 |

# Toutes les sorties japonaises et américaines

**Ce mois-ci, du côté du Japon, pas de grosses tueries ni de bons hits hyper attendus, mais tout de même quelques petites réjouissances qui vont bien… Drag-on Dragoon nous a notamment pas mal surpris, avec sa formule à mi-chemin entre le très zénifiant Panzer Dragoon et le très lucratif Dynasty Warriors. Tiens, à propos de Dynasty Warriors justement, Koei nous refait le coup de l'add-on histoire de s'en remettre plein les fouilles… Non mais attends ! Cela dit, les fans s'en contenteront bien et seront même sûrement ravis, comme d'habitude. Le brave Maximo repart à l'aventure lui aussi, dans une suite sans grande originalité mais d'assez bonne facture. Quant à Tengai Makyoh II, il s'agit simplement d'un remake de la version NEC, sortie il y a plus de 10 ans… Mouais, les Zooms ne sont pas en fête. Heureusement que leurs potes les Tests Officiels rattrapent bien l'affaire. Ouaich' !**



Zappings p.96

# Drag-on Dragoon

**Avec Drag-on Dragoon, Square Enix procède à un habile mélange des genres, pour nous offrir un premier action-RPG détonant sur PS2. Une véritable épreuve du feu pour le développeur japonais Caviar, qui compte dans ses rangs quelques noms prestigieux.**

Pour décrire rapidement l'expérience de jeu offerte par Drag-on Dragoon, on pourrait parler d'un mélange de Dynasty Warriors et Panzer Dragoon. Bien sûr, le jeu ne se contente pas d'accoler les deux formules, mais les enrichit tout en les entremêlant.

## DRAGON KAIM

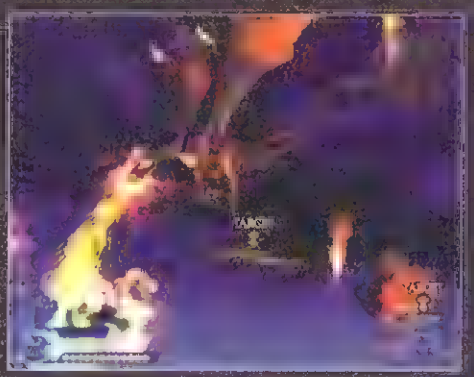
Kaim, un énième jeune prince rebelle à la sauce Squall, entretient avec son dragon une relation très étroite, qui se révèle particulièrement performante sur le champ de bataille. Or les temps sont durs : sous les assauts adverses, le royaume dont il doit hériter est au bord du gouffre, et sa sœur Friea vient d'être capturée. Fou de rage, Kaim se lance seul dans la tourmente, avec pour seul compagnon sa fidèle monture. Le jeu se décompose principalement en trois types de séquences : les séquences de vol en altitude à la Panzer Dragoon, les séquences de vol à basse altitude où vous pouvez bombarder les fantassins, et le bon vieux combat au corps à corps où vous affrontez seul des centaines d'adversaires. La transition air/sol se fait sur simple appel au dragon, si la surface le permet, ou en cas de chute si vous êtes touché en vol, et on se prend très vite au jeu. Les phases aériennes fonctionnent sur le principe de Panzer Dragoon : vous pouvez verrouiller plusieurs cibles avant de lâcher une salve dévastatrice, afin de réduire à néant l'impressionnante flotte adverse, composée certes de créatures volantes, mais en majorité de canonnières et de dirigeables armés jusqu'aux dents. La caméra et les déplacements sont libres, contrairement à Panzer Dragoon où l'action restait très dirigiste. Pour les phases intermédiaires et au sol, la technique la plus efficace (autant que jouissive) consiste à faire quelques passages en mode Bombardier, puis à rejoindre le plancher des vaches, pour apporter aux survivants une fin aussi rapide que possible.

## L'ART DE LA GUERRE

L'objectif est représenté par les cibles principales, les objectifs secondaires servant à gagner de l'expérience pour développer les magies, les statistiques et la classe des armes. Ces dernières sont pour le moins variées et toujours très aiguisées, de l'épée lourde à la hache en passant par la lance, chacune associée à une maniabilité, des

Quand la pression se fait trop forte, n'hésitez pas à dégager vos ennemis d'un beau coup circulaire dans la tradition des grands maîtres.

| Drag-on Dragoon | |
|---|---|
| Editeur | Square Enix |
| Disponible en France | Printemps 2004 |
| Genre | Action-RPG |
| Nbre de joueur | 1 |
| Sauvegarde | 1 |
| Niveaux de difficulté | 2 |
| Dirigeable | Moyenne |
| Continues | Infinis |
| Spécial | Air et terre |
| Existe sur | Rien d'autre |
| Compréhension de la langue | Appréciable |



Moi, mon dragon, je le nourris avec ce qu'il y a de meilleur : le chili con carne label rouge pour une haleine toujours fraîche.

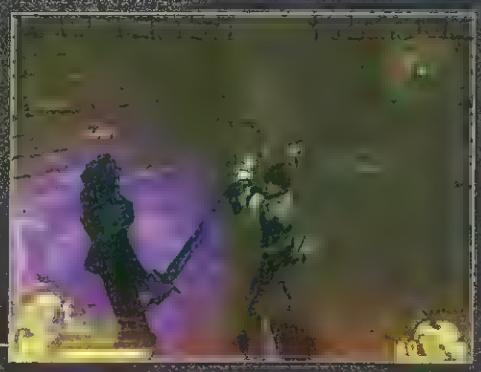
Les cibles principales, qui font avancer le scénario, sont représentées par des points jaunes sur la carte et bénéficient généralement d'une escorte.

Si vous avez une âme sensible, sachez que vous pouvez désactiver les jets de sang lors des combats.

Les barres de magie dépendent du niveau de votre arme et se rechargent à chaque coup que vous portez.

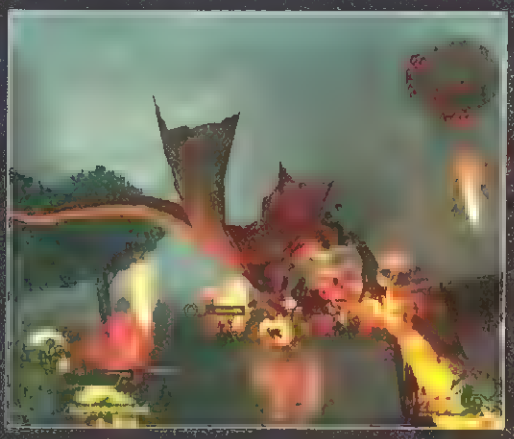
## Par la lame de son épée et le souffle de son dragon, on se bat pour sauver son royaume

**Note 8/10**



Cet étrange ennemi, qui porte un compteur sur la tête, apparaît aléatoirement dans les niveaux. À vous de le chasser...

techniques spéciales et des magies très différentes. Comme dans Secret of Mana, chaque arme possède plusieurs niveaux, qui augmentent quand vous l'utilisez en combat. Il s'agit donc de jongler avec dextérité entre les différentes lames en fonction des situations rencontrées, afin de maintenir un certain équilibre. Bien entendu, chacun est libre de choisir son style de prédilection, mais il serait dommage de rater les attaques spéciales associées à chaque arme en fonction de son niveau. Chaque caractéristique et arme peut être améliorée, et il en est de même pour les attaques spéciales du dragon, particulièrement impressionnantes. L'aspect RPG s'affirme surtout dans cette gestion avancée des statistiques, mais aussi par les missions cachées et la présence de certains adversaires, que vous devrez traquer à travers les niveaux pour récupérer les divers secrets dont regorge le jeu. Encore plus poin-

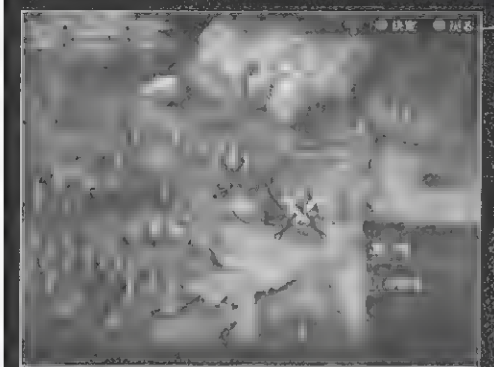


Après quelques essais malchanceux, on trouve vite une technique de bombardement efficace pour détruire un groupe en deux passages.

On reconnaît bien là la patte des artistes qui ont œuvré sur le film de Final Fantasy.

Pouvoir « locker » les cibles simplifie grandement le travail, quand il s'agit d'abattre en vol quelques sombres dirigeables.

Lors du level up, les armes gagnent en puissance, en attaque magique, mais aussi en capacité de combos.



L'histoire est divisée en plusieurs chapitres, eux-mêmes contenant plusieurs missions, rejouables plus tard à volonté sous forme de « free missions ».

tu que celui de Dynasty Warriors, le système de combat gère les combos, l'accent étant mis sur les techniques de dégagement et les esquives, tout autant que sur le bourrinage pur et simple. Une grande partie des attaques spéciales dépend précisément du timing de combat (par exemple, déclencher la magie quand la lame de l'épée produit un halo lumineux...). Les ennemis se déplacent en groupe, formant généralement un anneau de protection (les malheureux !) autour d'une cible principale un brin plus coriace.

### ABATTAGE DE MASSE

Square oblige, on a droit à de sublimes cinématiques, qui n'ont rien à envier à celles de FFX, et de nombreuses séquences narratives en japonais, qui dévoilent une histoire plutôt bien ficelée. Les musiques oscillent habilement entre malaise et angoisse, par un audacieux recours à la dissonance, et se révèlent très intéressantes, au niveau acoustique, bien qu'un peu répétitives. L'ergonomie excellente doit beaucoup à une interface ultra léchée, avec une carte parfaitement adaptée à l'orientation au sein de niveaux souvent gigantesques, et un système de roulette pour changer d'arme. Techniquement, le jeu exploite remarquablement la PS2 : malgré un surpeuplement qui contraint au « low polygon », textures et animation sont au top et les hordes d'ennemis paraissent plus vraies que nature. On regrettera simplement un manque relatif de variété des adversaires, et le fait qu'ils n'apparaissent souvent qu'au dernier moment dans le champ visuel, aussi bien à pied qu'à dos de dragon. Heureusement, le radar permet de parer à ce genre d'inconvénient. Malgré toutes ses qualités, le jeu n'échappe pas à une certaine routine, mais n'est-ce pas là le sort réservé à tous les jeux du genre, fussent-ils les plus éminents ? Grâce à ce mélange inédit, Square Enix nous offre l'un des tout meilleurs jeux du genre. Prévu dans le meilleur des cas pour le printemps 2004 sous le titre de Drakengard, il s'agit donc d'une valeur sûre en import.

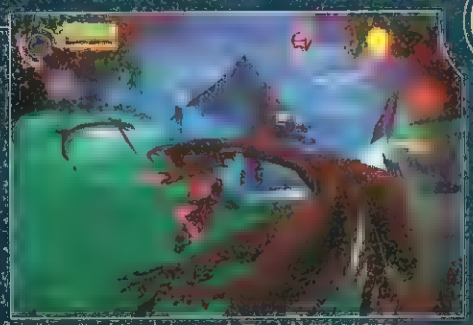
Arnosan

Note 7/10

# Maximo

## Machine Monster no Yaboh

***Le guerrier Maximo, digne successeur du roi Arthur de Ghost'n'Goblins, est de retour, plus en forme que jamais, pour affronter cette fois une horde d'ennemis mécaniques. Acier contre acier, pas de quartier !***



On utilisera plutôt Grim comme une bombe dans un shoot'em up, c'est-à-dire quand on n'y voit vraiment plus rien.

Le style graphique de Susumu Matsushita, illustrateur des couvertures de Famitsu, est toujours aussi reconnaissable.

| Maximo Machine Monster no Yaboh | |
|---|---|
| Editeur | Capcom |
| Dispo. Europe | Courant 2004 |
| Genre | Action |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Sauvegardes | Oui |
| Niveaux de difficulté | 2 |
| Difficulté | Moyenne/difficile |
| Continues | |
| Spécial | Voix en anglais |
| Existe sur | Rien d'autre |
| Compréhension de la langue | Inutile |

Accueilli comme le premier volet des studios de Capcom aux États-Unis, Maximo 2 (intitulé Maximo vs Army of Zin quand il sortira courant 2004) est extrêmement proche de son prédécesseur, tout en répondant à la plupart des critiques qu'il avait soulevées.

### WHAT'S UP ?

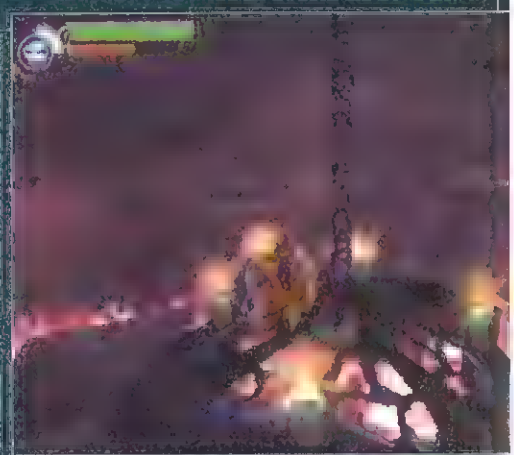
Rassurez-vous, la tenue vestimentaire du héros n'en fait pas partie : Maximo gambade toujours gaiement en armure, jusqu'à ce que quelques coups bien placés lui laissent pour seule protection son caleçon. Le système de combat, en revanche, a subi un lifting bienvenu. Maximo peut effectuer de nouveaux mouvements, élargissant sa palette de coups à des techniques de combos plus sophistiquées (combo partagée entre plusieurs ennemis), et à la présence de coups aériens particulièrement efficaces contre certains ennemis hauts sur pattes. On note aussi l'introduction du « modificateur d'attaque » à l'aide du stick analogique, qui donne aux combats une tonalité plus « freestyle ». L'aspect plate-forme du jeu a été renforcé, et nombreuses sont les séquences qui exigent des sauts millimétrés. La difficulté, qui était sans doute l'aspect le plus problématique de l'original, a été réglée de deux manières : on peut désormais sauvegarder entre chaque niveau, au lieu d'acheter ses sauvegardes, et reprendre au dernier check point dans l'armure normale. Toujours pas de continues infinis cependant, Maximo restant, avec ses deux niveaux de difficulté, un challenge pour tous les joueurs.

### LA MORT LUI VA BIEN

Cette fois, Maximo partage la vedette avec son alter ego Grim, qui n'est autre que la faucheuse, messager des ténèbres. Après avoir récupéré suffisamment d'âmes de ses ennemis morts, il peut lui céder la place quelques instants, le temps de décimer les rangs adverses. Certains objets achetés aux marchands permettent de prolonger la durée de la transformation. Autre élément majeur qui tempère la linéarité du jeu : les villageois. Vous devrez sauver un maximum de ces innocents des griffes des monstres qui les agressent, pour le bonus bien sûr, mais aussi parce que ces derniers vous remercieront souvent avec des objets, des espèces sonnantes et trébuchantes ou encore en libérant des passages autrefois bloqués dans les niveaux. Avec une formule légèrement boostée, une réalisation un poil meilleure et des animations plutôt novatrices grâce à la nature même des ennemis mécaniques, Maximo 2 ne manquera pas de séduire les fans du premier volet. Les autres feraient bien de s'essayer le temps de quelques parties à ce digne successeur des grands classiques de l'arcade.

Arnosan

Ce boss, la « cabane aux pieds de poule », est tiré du conte russe Baba-Yaga.



Un double saut et une bonne synchro, ou vous finirez en friture peu ragoûtante.

Note 8/10

# Shin Sangoku Musou 3 Mushoden

***Longtemps spécialisé dans les séries de simulation historique hyper pointues, l'éditeur japonais Koei a compris qu'il ne conquerrait le monde que par des efforts un peu plus musclés. Conclusion qui ne se dément pas avec cet add-on au dernier volet d'une série connue chez nous sous le nom de Dynasty Warriors.***

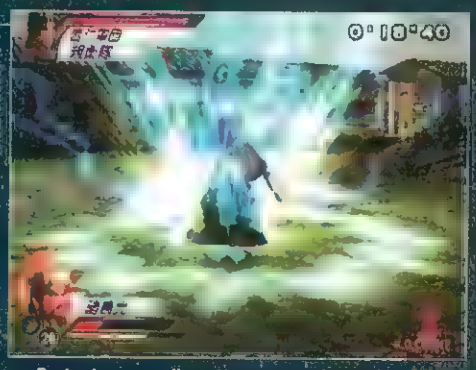
À la base, on trouve la saga Sangokushi (La Romance des trois royaumes), œuvre de poésie épique du romancier chinois Luo Guanzhong (XIVe siècle), qui a fait au Japon l'objet d'une multitude d'adaptations cinématographiques et vidéoludiques. Dans la pratique, on retient surtout les seigneurs chinois de la guerre, les intrigues de la Cour, leurs armures rutilantes et leurs lances meurtrières, leurs hordes de fantassins prêts à mourir pour la cause, la joyeuse clameur de la mêlée... Et il faut avouer que pour les amateurs de sensations fortes, c'est toujours moins dangereux que d'aller dans le XIIIe arrondissement de Paris faire la sortie d'un cours de kung-fu avec un t-shirt Pac-Man.

## ADD-ON ?

Dans ce cas, il s'agit certes d'un add-on à Dynasty Warriors 4, mais qui fonctionne également seul : il permet en fait de charger les sauvegardes du volet principal (en japonais seulement, cela va de soi) pour utiliser vos persos à travers les nouveaux modes proposés. Tout d'abord, on trouve le mode Retsuden, un mode scénario qui approfondit l'histoire de chacun des protagonistes. À travers une quarantaine de petites scènes et séquences différentes, sont revisités les points d'ombre de l'histoire principale. À elle seule, cette option vaut son pesant de cacahouètes pour les fans. Le mode Shura, lui, est une épreuve de survie contre une infinité d'adversaires sur un terrain défini aléatoirement en fonction d'un certain nombre de critères. Bien entendu, le mode Challenge est toujours de la partie, enrichi d'une nouvelle épreuve qui permet à deux officiers de s'affronter en combat singulier.

*Le moteur graphique est bien sûr identique à l'original : très beau et fouillé, légèrement terni par un aliasing de mauvais aloi.*

*Le cheval, marqueur de l'inégalité sociale, est avant tout bien pratique pour raccourcir un brin les piétons.*



*De toutes nouvelles attaques magiques liées aux armes sont au programme.*

## FAN SERVICE

Le mode « Edit » permet de créer son propre personnage, des moindres détails vestimentaires ou faciaux à l'arme de prédilection, le style de combat et les enchaînements favoris. Une fois sauvegardé, un personnage peut être utilisé dans tous les modes du jeu au même titre qu'un personnage standard ou issu d'une sauvegarde. Enfin, une encyclopédie intégrée au jeu offre une présentation des différents personnages historiques, lieux et armes du jeu. Pour un add-on au prix très abordable de 2 900 yens (environ 25 euros), il offre donc une tonne d'action et la dose de bonus qui iront droit au cœur des fans. Reste que la maîtrise du japonais est très utile pour trouver son chemin dans les menus, et que les fans français préféreront sûrement dans l'ensemble attendre sa sortie officielle sous le titre de Dynasty Warriors 4 : Extreme Legend, courant 2004.

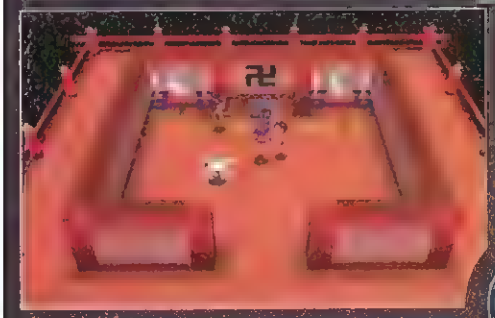
Arnosan

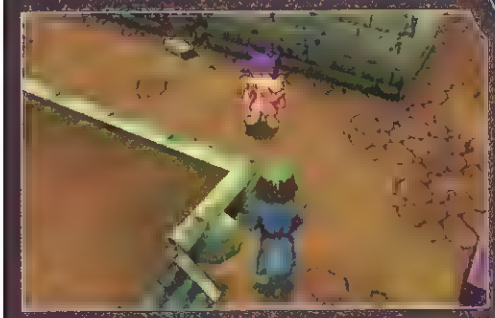
## Shin Sangoku Musou 3

| | |
|---|---|
| Éditeur | Koei |
| Dispo. Europe | Courant 2004 |
| Genre | Baston 3D |
| Nbre de joueurs | 1 à 2 |
| Sauvegardes | Oui |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Moyenne/difficile |
| Continues | Oui |
| Spécial | Compat. avec les saves de l'original |
| Existe sur | Rien d'autre |
| Compréhension de la langue | Recommandée |

Note 9/10

# Tengai Makyoh II Manjimaru





Les combats sont en vue subjective, à la Dragon Quest, avec des animations sommaires mais jouissives.

| Tengai Makyoh II **Manjimaru** | |
|---|---|
| Éditeur | Hudson |
| Disponible en français | Sûrement jamais |
| Genre | RPG |
| Nb. de joueurs | 1 |
| Sauvegarde | Plein |
| Niveaux de difficulté | |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | |
| Spécial | Bonus, bandes-annonces, interviews |
| Existe aussi | GC |
| Compréhension de l'histoire | Indispensable |

***La série des Tengai Makyoh (aussi connue sous le nom « Far East of Eden ») a fait les beaux jours de la NEC, au début des années 90. L'éditeur japonais Hudson semble disposé à rejouer la carte Tengai, avec cette adaptation et la sortie du troisième volet prévue pour 2004 sur PlayStation 2 et GameCube.***

Avec une orientation radicalement différente de celle de ses concurrents Square Enix et Ohji Hiroi (créateur entre autres de Sakura Taisen), Hudson a donné naissance à deux chefs-d'œuvre du RPG. En outre, plusieurs volets hors série, du RPG à la baston, ont vu le jour sur la plupart des consoles.

## FANTAISIE ORIENTALE

L'action est de type médiéval-fantastique, mais se situe à Jipang, une sorte de Japon mythique façonné par les histoires des premiers marins occidentaux à avoir mis pied sur l'archipel. Débordant de références à la mythologie japonaise, l'univers et la sensibilité de la série la situent entre l'estampe et le pastiche. Sorti en 1992 sur NEC Super CD-ROM, Tengai Makyoh II : Manjimaru était, comme son aïeul, l'un des premiers RPG à exploiter le support CD pour inclure des séquences animées, de nombreuses séquences doublées, et même des chansons. L'adaptation est très proche de l'original, et en conserve tous les dialogues, les dessins originaux des cinématiques et, dans ses grandes lignes, l'aspect graphique. Parmi les ingrédients qui font la magie de ce jeu, on trouve les musiques de Joe Hisaishi (compositeur des films de Miyazaki et Kitano), avec des thèmes et des orchestrations inoubliables. Tantôt bucoliques à souhait (on n'est pas très loin de *Totoro*) ou porteuses d'un puissant souffle épique, elles vous scotcheront probablement à votre siège si vous avez le malheur de tendre l'oreille.

## JIPANG ICHI

Un RPG n'est rien sans un bon scénario et un gameplay savamment étudié : de ce côté-là, TMII n'a vraiment aucun souci à se faire. Les aventures du jeune Sengoku Manjimaru, parti poursuivre l'œuvre de son père pour protéger Jipangu contre les forces maléfiques, sont émaillées de rencontres avec des personnages hauts en couleur. Les décors sont en 3D très simples mais efficaces, avec des personnages en 2D très fidèles à l'original. Le système de jeu est un modèle du genre, avec une interface simple et très complète, et une difficulté parfaitement dosée pour une progression harmonieuse. Quant à la durée de vie, elle est exceptionnelle au regard des productions actuelles. Sur NEC, seuls quelques illuminés avaient pu profiter de cette petite merveille, allant parfois jusqu'à s'initier au japonais avec Tengai Makyoh. Et le jeu en vaut la chandelle, si on considère qu'une quelconque sortie étrangère, même en anglais, reste très improbable. On peut donc faire appel au bon sens des éditeurs, pour profiter de cette sortie afin d'ouvrir la série au public occidental (en gardant les voix originales, please !), mais mieux vaut s'en remettre à soi-même. Apprendre le japonais, c'est dur, mais tel semble être le prix de cet amour...

Arnosan

L'exubérant Kabuki Danjuro (qui parle toujours à la manière du théâtre Nô), véritable bourreau des cœurs, a connu un tel succès qu'un hors série lui a été entièrement dévolu.

# LOGOSONNERIE

**LE CATALOGUE DE LOGOS ET SONNERIES LE + COMPLET**

POUR TOUS LES STYLES ET TOUS LES GOUTS !!

APPELLE LE 3255 ET DIS «LOGO» OU «SONNERIE»

- PAR TÉL : 08 99 70 15 30
- Par minitel : 3617 logosonnerie
- Sur le net : www.logosonnerie.com
- Par sms : au 82020 Pour télécharger le tube «DJ», envoie par SMS : 80779 au 82020 (sonnerie MONO) - 80814 au 82020 (sonnerie POLY) et 90330 (MINI SONNERIE).
- 0903 40 748 (1.12€/min) • 0901 902 261 (4.23CHF/min)

## Logos Couleur

christina aguilera · BETTY BOOP · LE PIAF · SNOOPY · FELIX

528 · 86718 · 95900 · 91900 · 91622 · 91043 · 19761

112 · 86715 · 95889 · 91885 · 91616 · 91042 · 89831

509 · 86701 · 76437 · 90452 · 91604 · 91041 · 18885

…uve tous les logos couleur sur … • Ton téléphone doit être configuré WAP.

755 · 81134 · 87736 · 87729 · 87735

41 · 84124 · 84129 · 90189 · 90999

88 · 83277 · 91326 · 91315 · 75994

54 · 88051 · 94665 · 94645 · 93638

Halloween: 91607 · 91606 · 91605 · 91502 · 91838 · 92646 · 92377

## …9 Logos

54 · 54743 · 91089 · 76168 · 90325 · 91276 · 20024 · 79202

74 · 81963 · 91082 · 91077 · 85518 · 85511 · 85507 · 15297

33 · 73075 · 85503 · 84923 · 84916 · 84921 · 84738 · 81912

10 · 81760 · 81759 · 81235 · 81063 · 81052 · 80232 · 79240

39 · 79230 · 76035 · 76028 · 41334 · 78768 · 76492 · 76161

15 · 75903 · 75897 · 74119 · 70795 · 55468 · 55465 · 30324

## …assic Logos

71 · 80939 · 80953 · 80910 · 80907 · 80900 · 79205 · 53315

10 · 81333 · 81325 · 48946 · 47877 · 47531 · 47530 · 53500

**TRANSFORME TON PORTABLE …ONSOLE DE JEUX !!! APPELLE VITE LE …99 70 55 99**

TÉLÉCHARGE EN X-CLU LES DERNIÈRES NEWS !!! — NEW !!! Appelle le 3255 et dis JEU JAVA !!! — NEW !!! 1 APPEL = 1 JEU

KAO CHASE* 81082 · WIZZARD PINBALL 82612 · RAYMAN GOLF 85413 · KEEP A HEAD 82808 · Tom Clancy's Splinter Cell* 84752

Compatibilités : Nokia 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3650, 7650 - © 2003 Gameloft. Gameloft et le logo Gameloft sont des marques déposées de Gameloft S.A. Tous droits réservés. © 1995 Ubi Soft Entertainment. Rayman est une marque déposée de Ubi Soft Entertainment S.A. Splinter Cell est une marque de Ubi Soft Entertainment accordée sous licence Gameloft S.A • Compatibilités de (*) : 3410, 3510i, 5100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650

new !! les mini-sonneries, les alertes SMS les +Fun !!

## Sonneries mini - mono et polyphoniques

### LE TOP

| MONO | POLY | MINI | |
|---|---|---|---|
| 46708 | 55765 | 81974 | Chihuahua |
| 75613 | 76690 | 90344 | Satisfaction |
| 80779 | 80814 | 90330 | DJ |
| 82820 | 82742 | 90338 | Laisse parler les gens |
| 81977 | 76127 | 90326 | Au summum |
| 43360 | 80826 | 90340 | Live is life |
| 82301 | 76139 | 90339 | Le mur du son |
| 48925 | 73837 | 90335 | Hey sexy lady |
| 80178 | 82551 | 90347 | The magic key |
| 76164 | 76681 | 90342 | Ma liberté de penser |
| 22026 | 81095 | 81976 | We Will Rock You |
| 76150 | 78985 | 82866 | Dernière danse |
| 39987 | 80821 | 90346 | Sweet soca music |
| 11059 | 54256 | 82880 | Les bronzés font du ski |
| 75937 | 79133 | 90327 | Bring me to life |
| 78848 | 80830 | 90342 | Match nul |
| 84584 | 82831 | 90345 | Sleeping awake |
| 78846 | 78990 | 90334 | Gravé dans la roche |
| 82621 | 82545 | 90348 | Sur un air latino |
| 11025 | 55671 | 74098 | L'Exorciste |
| 53427 | 55670 | 65154 | Plantation |

### LES HITS RADIO

| MONO | POLY | |
|---|---|---|
| 82817 | 82739 | 21 questions |
| 76518 | 80204 | Beautiful |
| 85098 | 84947 | Chanson des jumelles |
| 82819 | 81884 | Crazy in love |
| 70647 | 75470 | Cry me a river |
| 18874 | 90349 | Day 0 |
| 83892 | 83823 | Dis moi que l'amour |
| 90354 | 90351 | Doo Wap |
| 82578 | 82538 | Et l'on n'y peut rien (Live 2003) |
| 80158 | 81885 | Fan |
| 76148 | 81887 | Get busy |
| 64930 | 82752 | In assenza di te |
| 70787 | 74642 | In da club |
| 85100 | 84910 | Je trace |
| 91485 | 83082 | Je veux vivre |
| 85602 | 85605 | Je voulais te dire que je t'attends |
| 17080 | 91879 | La Bamba |
| 81543 | 81431 | Laissons entrer le soleil |
| 84559 | 84518 | Marilyn |
| 85968 | 85897 | Noble art |
| 86424 | 86360 | Papi Chulo (te traigo el mmm) |

### CINEMA

| MONO | POLY | |
|---|---|---|
| 12642 | 82142 | Austin Powers |
| 11082 | 82611 | Bodyguard |
| 17197 | 90429 | Charlie's Angels |
| 11089 | 74321 | Dirty dancing |
| 11153 | 79950 | Do you St Tropez |
| 11017 | 70731 | Indiana Jones |
| 11005 | 80069 | James Bond |
| 11183 | 82144 | La Carioca |
| 20299 | 70733 | La Famille Adams |
| 11130 | 82145 | La Grande Evasion |
| 11041 | 55672 | La guerre des étoiles |
| 11056 | 82158 | La verite si je mens |
| 11106 | 85596 | Le grand blond |
| 11003 | 70736 | Le pont de la rivière Kwai |
| 22705 | 82616 | Le seigneur des anneaux |
| 10132 | 54257 | Mission Impossible |
| 11045 | 55673 | Pulp Fiction |
| 11060 | 55778 | Rocky |
| 74488 | 74320 | Taxi 3 |
| 08076 | 82153 | Top gun |
| 44130 | 85595 | Wild wild west |

•Retrouve les sonneries poly sur le wap •

• Ton téléphone doit être configuré WAP

## SPÉCIAL MESSAGERIE/RÉPON…

1 Max de messages X-plosifs et délirants au choix au **08 99 70 46 7…**

Fonctionne sur TOUS LES TELEPHONES (fixes ET mobi…

### LES MEILLEURES IMITATIONS

**CHOUCHOU***

- 79669 J'adore les bips!
- 79664 Trop d'bonheur!
- 79666 Assistante perso
- 79671 J'adore les MSG
- 79667 Merde internationbale

**Ispice di BEN LADEN***

- 23951 Isp ice d connard — NEW!
- 23954 Le rép.de la connasse
- 22672 Si vous êtes le Mollah Omar*
- 23960 C'est la sainte connasse
- 23952 …raser la barbe

**VA CHERCHER BON…** — BEST OF !!!

- 41232 Va cherch er bo…
- 41231 Ton ami est à la plag…
- 41228 Top V.P

**Jamel DEBBOUZE***

- 77832 Mesdames et Mesdam…
- 79672 Parisien!
- 77829 …est trop a classe!

**Louis de Funes***

- 01477 Ah,ah
- 01569 Il m'a tout pris
- 73729 Parlez à mon adjudante
- 19333 …et Galabru*

### MESSAGES EN MUZIK!!

50 CENT* · 90626 Je Trac… · Florent Pa… · 81924 Donne-moi le temps · JENIFER* · Eminem* · 55542 Lose yourself · 85754 The Magic Key! · 82264 Du métal · Marilyn Manson* · One T & Cool T* · CHIMENE BADI* · …624 Je vais te che… · KANA · 64752 Plantation · Benny Benassi* · 85749 Satisfaction · Hermes House Band et DJ Otzi* · 85751 Live is life

**TOP**

- 01301 Hein, que ça t'énerve!
- 81086 Chui' pas là, parle moi
- 01688 Elie Semoun
- 90416 Club des gobeurs de flans
- 01548 Jean-Marie Bigard*
- 29437 Agence tous risques*
- 90413 Le BIP sonore de petite…
- 86209 Coluche*
- 90418 La fille la plus chouette
- 83783 Rambo*

**Les enfants du téléphone**

- 91617 Message
- 91620 On est parti, on est pas là
- 91641 C'est le tiroir
- 91622 Si c'est papa, si c'est ma…

**FAUSSES PUB'***

- 39585 Aaaltt000 ah ah lo!
- 01601 Bipo CoLa
- 39595 Boîte vocale sélective
- 47737 C'est dédélirant!
- 01614 Fines herbes
- 01597 L'ambassadeur
- 01599 L'antitranspirant
- 47730 Le morpoux
- 01589 Les Bips
- 01593 Loulou?
- 01618 Petit mais costaud
- 01585 Rappel illico

**PARODIES CINE…**

- 74235 8 mile
- 01131 Il était une fois dans l'O.
- 01129 La guerre des mobiles
- 82211 La Matrice
- 14819 La vérité si je mens 2
- 14301 L'Arme fatale, okay okay
- 21794 Le flic de Beverly Hills
- 01138 Le parrain
- 01116 Les bronzés
- 19302 L'exorciste
- 21798 Pretty Woman
- 18434 Simpsons : M. Burns
- 20563 SOS détresse, bonjour!
- 85758 Terminator 3 Le T-X
- 01115 Votre mission

*IMITATIONS ET PARODIES

…TORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER. Tarif au 3255 consulter votre opérateur. Liste des téléphones compatibles sur www.logosonnerie.com ou en appelant le … Sonneries monophoniques : compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, … LG, Samsung adaptés. Sonneries polyphoniques : compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem … Mini sonneries : Nokia adaptés. Logos couleur : compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Sharp, Samsung, Siemens adaptés, … et Alcatel … Big logos : compatibles …sur Nokia et Siemens adaptés et en message image sur Nokia, Alcatel, SonyEricsson, Samsung adaptés. Logos classic : compatibles sur Nokia, Siemens, Samsung. …Alcatel adaptés. © 123MM - RC 347 177 029. TARIFS depuis un poste fixe : 0899 : 1,349 € appel + 0,337 €/mn. 3617 : 0,843 €/mn. Par SMS : … En appelant nos services mobile, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. …

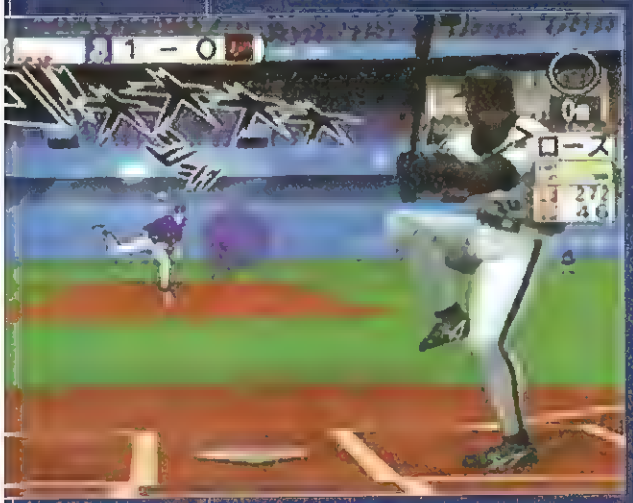
# Toutes les sorties japonaises et US

***Sega continue sur sa lancée « Ages », avec deux titres certes cultes, mais qu'on préférerait garder en tête comme de bons souvenirs... Outre jouer les fossoyeurs vidéoludiques, la firme du hérisson bleu peut heureusement donner dans l'originalité de temps en temps, avec ce mois-ci un Dinosaur Hunting assez sympatoche. Pour le reste, si vous parlez jap' et avez envie de rigoler, il y a aussi de quoi faire chez Konami...***

**par Arnosan**

## Gekitou Pro Yakyu

Développé pour Sega par WOW Entertainment, GPY (littéralement « Pro Baseball Fight ») est le dernier cri en matière de jeu de baseball japonais. Adapté d'un énième opus de Shinji Mizushima (plus de quarante ans de carrière dans le manga de baseball), le jeu mélange 3D classique et personnages en cel shading, dans le plus pur style du manga des années 70. Dans la même veine, on trouve de nombreuses séquences scénarisées, qui viennent ponctuer les grands moments des matchs. Rien de très original quant aux modes de jeu : Tournoi, Match amical, mode Home run... Le système de jeu s'avère assez complet, même si l'hétérogénéité des graphismes peut dérouter. À réserver aux (rares) connaisseurs du manga donc. Les autres seraient bien inspirés de jeter un petit coup d'œil de côté de Power Pro Yakkyu (Konami).



*Éditeur : Sega*
*Compréhension de la langue : Appréciable*
*Sortie européenne : N.C.*

## Sega Ages Vol. 4 Space Harrier

C'est au tour du vieux hit d'arcade de Yu Suzuki de se voir relooker à la sauce 3D Ages. Las, la magie semble en avoir totalement disparu. Le scrolling en profondeur révolutionnaire pour l'époque, est remplacé par une 3D grossière et peu lisible, avec un choix de couleurs des plus discutables. Le gameplay connaît une évolution majeure, avec l'apparition du « lock-kage » des ennemis, mais on a bien du mal à retrouver les sensations de l'original qui remonte pourtant à 1985. Si ce n'est pour son prix modéré de 2 500 yens (environ 20 euros), rien ne justifie réellement cet achat. Ressortez votre Dreamcast du placard, ou tournez-vous vers un vrai shoot 3D de Sega : Panzer Dragoon Orta (sur Xbox seulement).

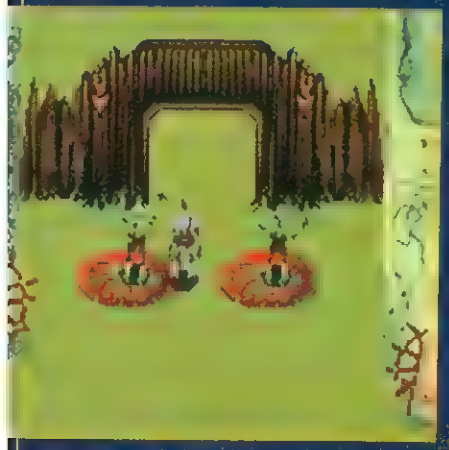
*Éditeur : 3D Ages*
*Compréhension de la langue : Inutile*
*Sortie européenne : N.C.*

## Sega Ages Vol. 5 Golden Axe

La série des Sega Ages 2500 avait plutôt bien commencé avec un remarquable remake de Phantasy Star. Mais il semblerait que nos amis de 3D Ages aient par la suite opté pour la solution de facilité. Golden Axe, vous vous souvenez ? Cet « heroic fantasy action » qui opposait un barbare, un nain et une amazone aux hordes démoniaques de Death Adder. Pour l'occasion, personnages et ennemis ont été retexturés en 3D, évolution purement cosmétique, qui n'apporte rien au niveau de la profondeur ou de la caméra. C'est toujours le bon vieux beat'em all d'antan, avec une 3D à peine passable, quelques magies qui accrochent vaguement l'œil, et surtout une maniabilité beaucoup trop raide. Certes, on s'amuse à deux le temps d'une partie. Malgré tout, on regrette vite les vieilles adaptations de l'arcade sur Megadrive ou Amiga.

*Éditeur : Sega*
*Compréhension de la langue : Inutile*
*Sortie européenne : N.C.*

# Munch's Oddysee



THQ a une fois de plus tiré le gros lot avec l'adaptation du hit Xbox Munch's Oddysee sur GBA. Au lieu d'opter pour un scrolling horizontal à la manière des anciens volets 2D, les développeurs de Art Co ont préféré tenter d'adapter littéralement l'original, avec une vue de trois quarts haut qui permet d'appréhender la hauteur. Le challenge consiste à prendre alternativement le contrôle d'Abe (habile sur la terre ferme) et Munch (comme un poisson dans l'eau) pour libérer les créatures prisonnières d'un complexe expérimental. Abe et Munch peuvent utiliser leurs congénères, prendre le contrôle de petites créatures pour les faire attaquer... Mais le design des niveaux est tellement fade, les missions si répétitives, les graphismes si ternes et la maniabilité à ce point lacunaire que ce n'est pas un jeu, c'est une véritable corvée.

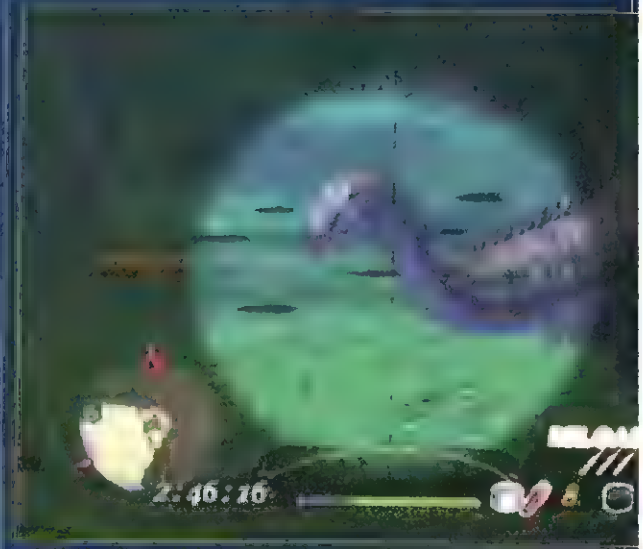
**3** *Éditeur : THQ*
*Compréhension de la langue : Appréciable*
*Sortie européenne : N.C.*

# Zettai Setsumei Dangerous Jiisan

Adapté d'un manga mettant en scène un papy (Jiisan) extravagant, ce titre a une structure pour le moins originale. Il se présente comme un petit RPG, où les combats sont remplacés par des mini-jeux. Vous avez 6 jours pour stopper une invasion terrestre par les aliens, qui se sont d'abord attaqués à la Tour de Tokyo. Pour chaque nouvelle journée, vous pouvez vous rendre dans une autre grande capitale envahie. Selon ses choix scénaristiques et ses performances, Jiisan peut prendre une multitude de formes. Les mini-jeux sont moins nombreux que ceux de Wario Ware, mais un brin plus développés, et parodient eux aussi leur dose de classiques du jeu vidéo. Par la simplicité de ses dialogues (totalement hilarants, c'est là l'un des intérêts du jeu) Dangerous Jiisan est parfait pour les débutants en japonais en quête d'un bon fou rire.

**6** *Éditeur : Konami*
*Compréhension de la langue : Indispensable*
*Sortie européenne : Courant 2004*

# Dinosaur Hunting



Sous ce titre évocateur se cache une adaptation très libre du *Monde perdu* de Conan Doyle. En l'an 1910 alternatif, un continent inexploré, où survivent les dinosaures, est découvert au milieu de l'Amazonie. Vous incarnez Malone Stein, un chasseur d'élite recruté par la fondation Ark pour capturer les plus gros spécimens. Loin d'être un shoot bourrin, DH offre une action très variée : observer les traces, les excréments, doser soi-même ses somnifères en fonction de la proie, etc... Les phases d'action rapides contre des vélociraptors succèdent aux approches plus furtives et stratégiques. Pour l'anecdote (et j'en connais qui hurleraient), votre adversaire écossais n'est autre que... Sir Arthur Conan Doyle en personne. Si vous avez quelques notions de japonais, laissez-vous séduire par ce jeu original et à la réalisation efficace.

**7** *Éditeur : Sega*
*Compréhension de la langue : Recommandée*
*Sortie européenne : Courant 2004*

# Vous avez un problème ?
# Nous avons forcément la solution !

Composez le...

## 0 892 705 222

les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **JEUX VIDÉO**

# Et ne repartez pas sans cadeaux !

Gagnez des **jeux vidéo**, des **consoles**, des **lecteurs DVD**, des **films DVD**, des **téléphones portables**, **160 €/semaine...**

# Toutes les sorties du mois passées au crible

Au cas où vous ne l'auriez toujours pas compris, c'est bien Noël avant l'heure. Vous pouvez déjà écrire vos lettres au piti Papa Noël : ce mois de novembre fait place à une véritable avalanche de hits surpuissants ! Viewtiful Joe est une réussite esthétique, un monument d'originalité ! F-Zero passe, quant à lui, par la case Test Officiel, plongeant à son tour Tristan dans la Zone... Ah oui, et Ubi Soft is on fire ! Avec tout d'abord XIII, qui rafraîchira les pupilles de tous les accros du FPS avec son cel shading de la muerte. Et surtout nos deux coups de cœur, qui reviennent sans surprise à Prince of Persia et à BG&E, deux productions éblouissantes qui ne nous ont pas déçus une seule seconde. Bien au contraire ! N'oubliez pas non plus d'aller jeter un œil à notre verdict sur FIFA 2004, qu'on attendait pas mal mine de rien... Ruez-vous enfin sur Gregory Horror Show, SSX 3, Worms 3D, WRC 3, Crimson Skies, Top Spin, Ratchet & Clank 2 ou encore le sensationnel Retour du Roi... Oh là, là, si ça c'est pas de la hotte de Noël bien pleine !


| | |
|---|---|
| Beyond Good & Evil (PS2) | 114 |
| Billy Hatcher and the Giant Egg (GC) | 136 |
| Crimson Skies High Road to Revenge (Xbox) | 140 |
| F-Zero GX (GC) | 110 |
| FIFA 2004 (PS2, Xbox) | 124 |
| Gregory Horror Show Soul Collector (PS2) | 134 |
| Le Seigneur des Anneaux : | |
| Le Retour du Roi (PS2) | 118 |
| Prince of Persia : The Sands of Time (PS2) | 106 |
| Ratchet & Clank 2 (PS2) | 130 |
| SSX 3 (multi) | 132 |
| Top Spin (Xbox) | 128 |
| Viewtiful Joe (GC) | 102 |
| Worms 3D (PS2, Xbox) | 126 |
| WRC 3 (PS2) | 138 |
| XIII (PS2, Xbox) | 120 |

# Top rédac

***La première bonne nouvelle du jour, c'est que le très crédible Arnold Schwarzenegger est devenu gouverneur de Californie et a décidé d'arrêter le cinéma. L'autre, c'est que j'aurai bouclé toutes mes pages lorsque j'aurai mis un point final à ce chapeau... La classe. En ce qui vous concerne, toutes les bonnes nouvelles se trouvent dans les pages qui suivent. Le Top 10 de la rédac a été chamboulé par Ubi Soft, qui nous lâche deux petites bombes ludiques avec Prince of Persia et BG&E. Mais vos réjouissances ne s'arrêteront pas là, croyez-moi... Voilà, maintenant il est grand temps de prendre un peu de repos. Bonne lecture les lecteurs.***

## La notation des tests

| | | |
|---|---|---|
| *Tout juste bon à caler une table.* | 0 | |
| *Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !* | 1 | |
| *De très grosses lacunes. Urgl !* | 2 | |
| *Une minute de plaisir. Et encore !* | 3 | |
| *Pourrait vraiment mieux faire.* | 4 | |
| *Un jeu tout juste moyen, sans plus.* | 5 | |
| *À acheter éventuellement, si on aime le genre.* | 6 | |
| *Un bon jeu à de nombreux égards.* | 7 | |
| *Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.* | 8 | |
| *Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.* | 9 | |
| *Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.* | 10 | |

## La rédac en folie !

### Teckos

J'ai bien dû sauver des centaines de fois l'humanité lors de délires fantasques. Mais à part ça, je ne vois pas. Ah si ! La dernière fois, lors d'un match de foot : ni une ni deux, j'ai plongé sur le bitume, m'écorchant genoux et coudes pour stopper un tir. Fallait voir la scène au ralenti, un vrai truc de poseur. Seulement, il était interdit de saisir le ballon à la main (à mort le #&@$ d'arbitre !)... En arrêtant le tir, j'ai marqué contre mon camp. C'est ballot, non ?

### Angel

Mes actes de bravoure sont quotidiens. Tous les jours, je dois supporter les pseudo-maladies de Julo, le maillot de foot bleu azur de Plume, la passion hystérique de Teckos pour le Rubik's Cube, les lancers de stylo de Karine, les cris de Gollum et pour finir le très dans le vent Tristan, qui ferait passer Julo pour un hyperactif. Alors que moi, je suis d'un calme olympien à la rédac. Faut dire que j'ai eu Little Bouddha comme mentor, ce qui explique beaucoup de choses.

### Julo

Un jour, alors que je roulais pépère dans ma Twingo, je me suis permis d'insulter un motard qui m'avait fait un coup bas. Au feu rouge, le mec s'approche et je ne me dégonfle pas : je baisse un peu plus ma vitre et hop, je répète mon gros mot. Non mais ! Arrive un deuxième motard agressif, puis un troisième, un quatrième... Je regarde dans mon rétro et là, surprise : ouat'mille autres cavaliers des temps modernes en approche ! Oualp, j'ai insulté un motard en pleine manif de motards... et j'ai failli perdre un rétro aussi.

### Gollum

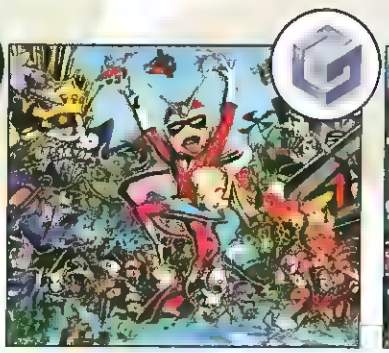
Hum... des actes héroïques... Tiens, je me souviens qu'une de mes petites sœurs s'était amusée à ouvrir la porte de la voiture sur l'autoroute ! Avec prestance, j'avais tendu le bras à la vitesse de la lumière pour me la jouer super héros. Ah et puis il y a aussi ce moment mythique où, au parc des Princes, j'ai crié pendant tout le match : « Allez l'OoooMMM ! » Mais je vous rassure, je peux être classe aussi, parfois...

# LES JEUX DU MOIS

***Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :***

*Prince of Persia : The Sands of Time (PS2)*

*Beyond Good & Evil (PS2)*



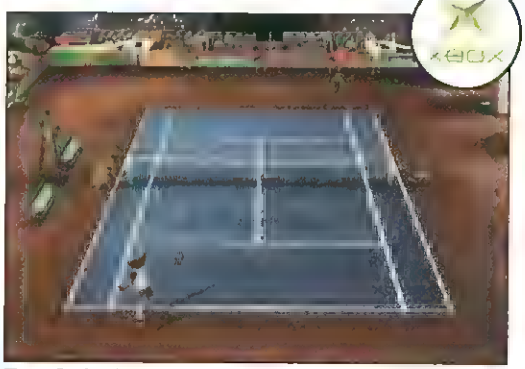
*Viewtiful Joe (GC)*

*F-Zero GX (GC)*

## TOP 10 DE LA RÉDAC

***(toutes machines et versions confondues)***

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ICO (PS2) | 14 pts | = | ↑ |
| 2 | The Legend of Zelda : The Wind Waker (GC) | 12 pts | ↓ | ↓ |
| 3 | EyeToy: Play (PS2) | 11 pts | -2 | |
| | Shenmue (la série !) | 11 pts | = | |
| 4 | Beyond Good & Evil (PS2) | 10 pts | Nouveau | |
| 5 | Prince of Persia (PS2) | 9 pts | Nouveau | |
| 6 | F-Zero GX (GC) | 8 pts | = | ↓ |
| | Mario Kart : Double Dash !! (GC) | 8 pts | = | ↓ |
| 7 | Virtua Fighter 4 Evolution (PS2) | 5 pts | = | ↓ |
| | Rez (DC, PS2) | 5 pts | = | ↓ |
| 8 | Tobal 2 (PSone) | 4 pts | ↓ | ↓ |
| 9 | Wario Ware (GBA) | 3 pts | Nouveau | |
| 10 | Project Zero (PS2, Xbox) | 2 pts | ↓ | ↓ |
| | Unity (GC) | 2 pts | Nouveau | |



*Top Spin (Xbox)*

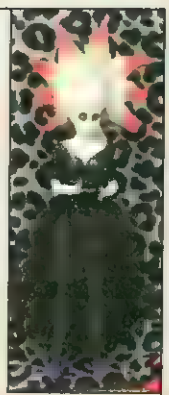
## ON EN RÊVE DÉJÀ...

**TECKOS** >>>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater (PS2) et Half-Life 2 (Xbox)*
**ANGEL** >>>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater (PS2) et Croque Canards (PS2, Xbox)*
**JULO** >>>>>>>>>>>>>>>> *Resident Evil Outbreak (PS2) et Shenmue III (Xbox)*
**GOLLUM** >>>>>>>>>>>>>>>> *Resident Evil Outbreak (PS2) et Project Zero 2 (PS2 et Xbox)*
**KARINE** >>>>>>>>>>>>>>>> *NICO (PS2) et Doom 3 (Xbox)*
**PLUME** >>>>>>>>>>>>>>>> *NICO (PS2) et Castlevania : Lament of Innocence (PS2)*
**TRISTAN** >>>>>>>>>>>>>>>> *Unity (GC) et Metal Gear Solid 3 : Snake Eater (PS2)*

## JOYPAD MÉGASTAR

***Ce mois-ci, nous avons droit à ce qui s'appelle une petite tripotée... que dis-je, une belle ribambelle, une satanée cascade, non : une put... d'avalanche de hits suuurpuissants ! Les Mégastars sont en fête ! À tel point d'ailleurs que cette fois je ne m'embêterai pas à tous vous les citer... De toute façon, y a même pas la place. Alors tournez-moi ces pages vite fait et ouvrez grand les mirettes !***

### Karine



Je devais avoir 7 ou 8 ans. Mes copines et moi avions décidé d'emmener nos Barbie au bord de la mer, c'est-à-dire le petit ruisseau du village. Soudain, c'est le drame. Une des poupées tombe à l'eau. Je me jette pieds nus dans le ruisseau pas très propre. Des morceaux de verre coupent mes petits petons, mais je récupère la poupée. Et là, pas un merci de ma copine. J'ai chopé sa Barbie et je l'ai balancée sur le toit du lavoir. Non mais !

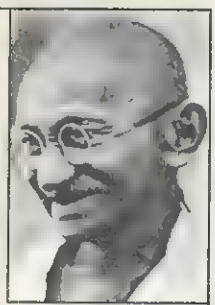
Son jeu du mois

### Plume

Je me souviens, c'était durant la Seconde Guerre mondiale. J'avais francisé mon nom (faites bosser vos méninges) et étais l'emblème de la Résistance. Frileux, j'arborais une écharpe et un couvre-chef en permanence. On m'a interrogé dans une langue gutturale inconnue. Du coup, je n'ai rien lâché ! Après ça, j'ai fini de frimer : on m'a retrouvé assassiné et j'en suis mort ! Pas cool la bravoure !

Son jeu du mois

### Tristan



Après deux heures passées à chercher en vain un acte de bravoure, si reculé soit-il, et face à l'impossibilité de définir cette qualité étrangement masculine, contrairement à la paresse qui me correspondait plus, l'illumination vint de Karine : « Mais t'as bien fait un truc courageux, non ? Tu t'es jamais battu ? » Vive les pleutres.

Son jeu du mois

Machine GameCube

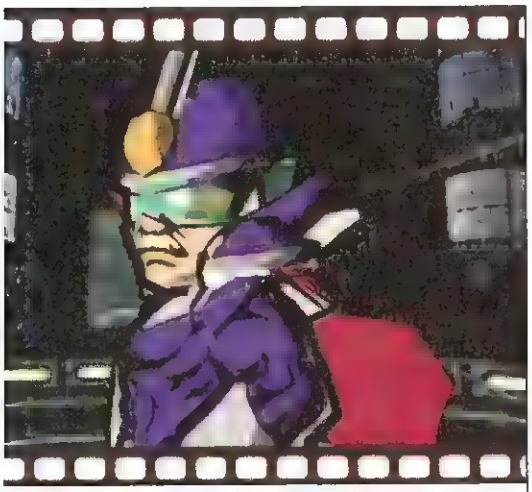
Genre Beat'em all

# Viewtiful Joe

Mega Joypad Star

**Le cinéma substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs, entendait-on en ouverture du Mépris. En s'incarnant dans ses désirs, Joe ne risque-t-il pas de se brûler les ailes au soleil de l'absolu ? Ha, ha, je vous ai bien feinté, là, hein ? Bac+2, les enfants !**

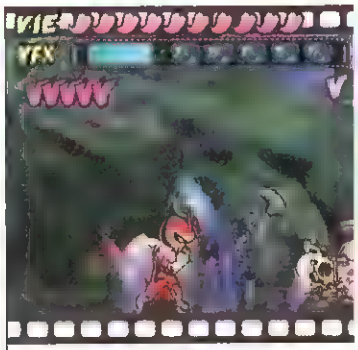
Un super héros SD vient se jouer du logo Capcom et propulse les lettres à travers l'écran dans un coup de pied zoomé du plus bel effet (cut), le sigle de la Team Viewtiful s'incruste, dans une intro au graphisme fortement inspiré des estampes d'Hokusai (cut). Le grain caractéristique d'une pellicule compassée apparaît tandis qu'une galerie de monstres défile en noir et blanc (cut), le visage du super héros en couleur vient briser l'intro, en gros plan couleur, puis plusieurs poses du même personnage dans des contorsions super héroïques, puis l'écran-titre du jeu. Le tout en 1 minute 30. Cette impression de tornade visuelle ne quittera jamais le joueur tout au long des 7 niveaux de Viewtiful Joe. Et ça n'a pas vraiment à voir avec sa rapidité, avec le rythme soutenu de l'action, avec l'utilisation judicieuse du cel shading ou avec sa puissance parodique. Ça n'a pas non plus à voir avec l'inventivité de gameplay, avec le character design imparable ou avec l'indéniable originalité qui caractérisent le titre de Capcom. C'est à vrai dire un peu de tout ça, mais tellement plus encore...



Captain Blue, mentor de notre héros

## fiche technique

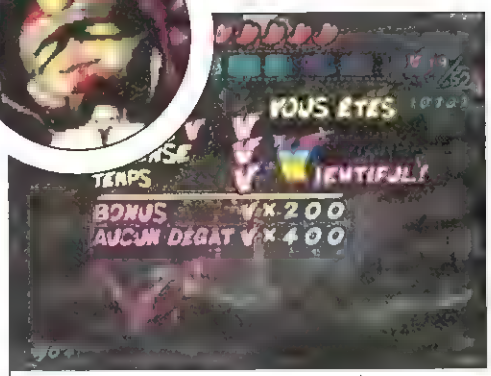
| | |
|---|---|
| Editeur | Capcom |
| Developpeur | Capcom (Japon) |
| Genre | Beat'em all |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Moyenne/difficile |
| Continues | Oui |
| Nbre de niveaux | 7 |
| Spécial | |
| Existe sur | Rien d'autre |



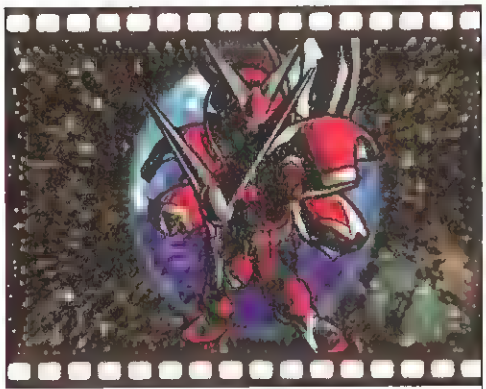

Une fois déstabilisés, une cible apparaît sur vos annemis, signe qu'il est temps de les envoyer ad patres.

## Le grand détournement

Viewtiful Joe, c'est avant tout le digne représentant d'un genre minoritaire de l'histoire vidéoludique contemporaine, à jamais cristallisé dans le souvenir ému d'un Final Fight ou d'un Double Dragon, qui s'impose avec force dans le paysage de la rentrée. Comme Devil May Cry avant lui, Viewtiful secoue de manière plus qu'efficace le genre moribond du beat'em all. Mais bien évidemment, la distinction s'impose. DMC jouait sur les seules présence et maniabilité exemplaire d'un héros tout en violence chorégraphiée, évoluant avec style et fracas dans un univers gothique qui frisait parfois le baroque « métalleux », rappelant fortement les très riches heures de la discographie Maiden. Joe, au contraire, assume dès le départ ses ambitions parodiques et sa bonne humeur dans les dialogues, son style graphique et ses clins d'œil en cascade à Devil May Cry justement, aux *Dents de la Mer*, à *Star Wars* et même à Mario. Des messages déstabilisants assénés par la console lorsqu'on



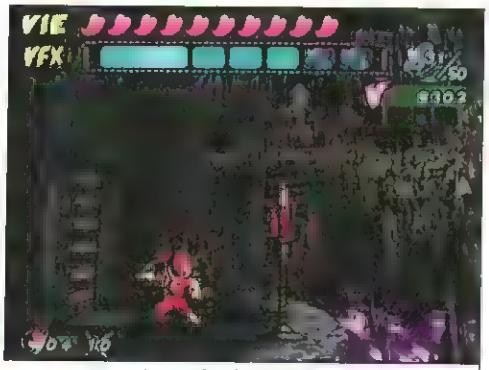

Un système de ranking vient flatter l'ego des meilleurs joueurs



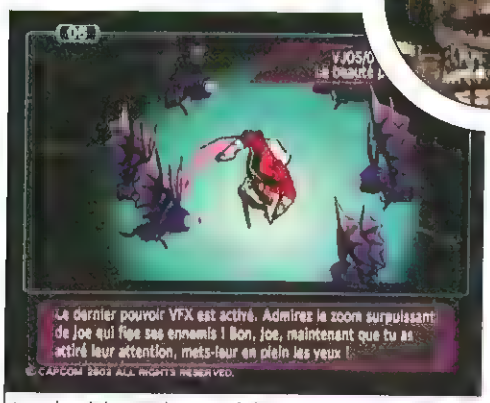
Le Jet Charlemagne n'a qu'à bien se tenir...

**« Le kung-fu, c'est un poing dans la gueule, et Viewtiful Joe, c'est 24 poings dans la gueule par seconde. » Jean-Luc Godard**

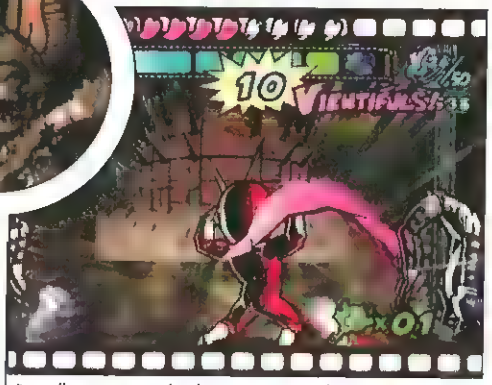
*50 V augmenteront d'un cran votre jauge VFX*



*La profondeur de champ du titre est, par endroits, hallucinante.*




*Le didacticiel apparaît lorsque vous récupérez un pouvoir majeur*



*Il arrive que le danger vienne des profondeurs de l'écran ..*

enclenche la Pause (« Tu vas aux toilettes ? ») au character design plus qu'improbable (un rhinocéros au phrasé Wu-Tang), le charme incomparable du titre s'incarne dans son univers halluciné et pourtant cohérent.

Viewtiful démarre sur un pitch à peu près aussi original qu'un ascenseur sans fusible dans Resident Evil : Joe est au cinéma et tente tant bien que mal de repousser les assauts libidineux de sa compagne Sylvia pour suivre les aventures de son héros favo-

*Une phase « shmup » agréable vient rompre la monotonie du titre*

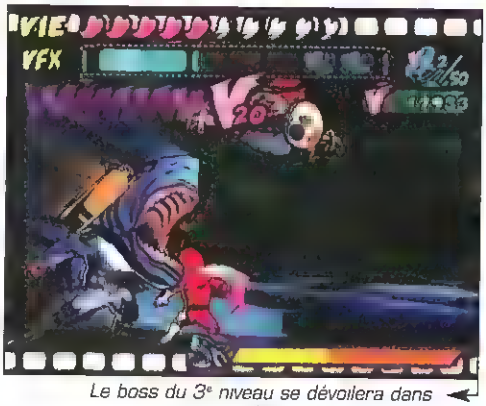
ri, Captain Blue, lorsque celle-ci se retrouve kidnappée par le super vilain de service. Dans un élan d'héroïsme prévisible, celui-ci crève littéralement l'écran, happé par cet univers cinématographique, pour récupérer sa dulcinée et endosser son uniforme de super héros. Le reste se jouera sur l'air connu du « Thank you Joe, but our princess is in the sequel », le découpage par niveaux symbolisant judicieusement les différents épisodes du « film » Viewtiful Joe. Le design général joue d'ailleurs abondamment sur la mise en abîme jeu/cinéma, dans les cliffhangers de fin de niveau commentés par une voix exagérément dramatique, dans les punchlines gogjenardes assénées par le personnage principal ou les innombrables effets graphiques qui donnent toute sa saveur au titre de Capcom.

## À bout de souffle

Sous un mix beat'em all/plate-forme de surface, Viewtiful est transfiguré par la seule présence des super pouvoirs de son héros, empruntés au langage cinématographique : le zoom, le ralenti et l'accélération. Si certains de ces gimmicks ont déjà fait une incursion remarquée dans l'univers du jeu vidéo, c'était souvent par seul effet de manche, un procédé jouissif mais rapidement lassant, propre à dynamiser la mise en scène tout en améliorant les capacités guerrières du héros. Ainsi, le bullet time d'un Max Payne, qui offrait aux metteurs en scène frustrés la possibilité de sulfater une pièce de gangsters en moins de temps qu'il n'en faut à Chow Yun Fat pour sortir une clope de ses paquets mous...

### Meet the cast

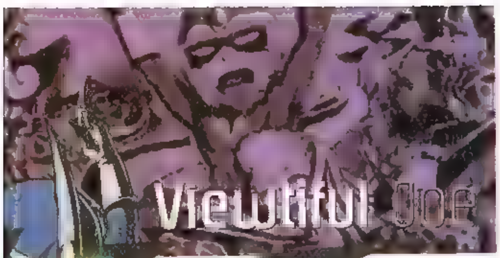
A les voir dans leur enveloppe SD, on aurait tendance à prendre les boss de Viewtiful Joe pour de gentils comiques échappés d'un cabaret transformiste. Seulement dans les faits, on rigole beaucoup moins. Dotés de patterns complexes et d'une jauge de vie à rallonge, vos adversaires demandent une bonne concentration, un effort de mémorisation et des réflexes à toute épreuve. Une exigence que l'on ne retrouve plus guère que dans les « shmups » modernes.



*Le boss du 3e niveau se dévoilera dans une intro à l'inspiration Resident Evil.*

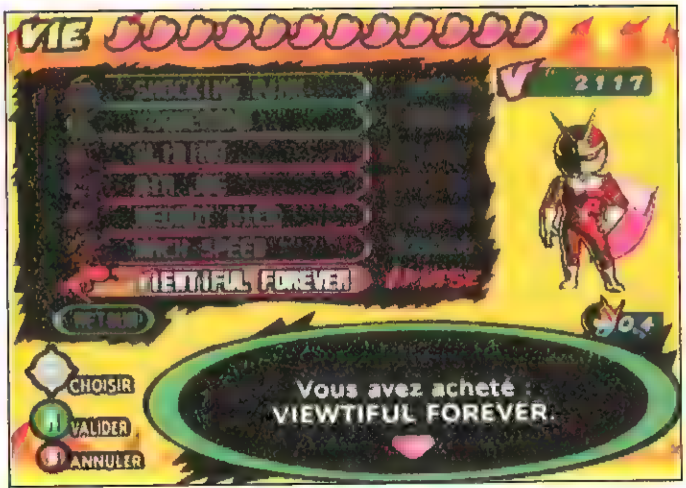
Ici, c'est un peu différent : la totalité des éléments étant soumis aux lois de la vitesse, cet aspect est exploité à outrance dans les nombreux puzzles qui ponctuent le parcours. Une machine à sous tourne trop vite pour vous permettre de décrocher le gros lot ? À vous de trouver le moyen de la ralentir... Dans le même ordre d'idées, une légère goutte perlant d'un tuyau peut enfler sous l'effet d'un ralenti, jusqu'à obtenir le poids suffisant pour actionner un bouton-poussoir. Inspirées et rafraîchissantes, ces petites énigmes n'ont comme défaut majeur que de jouer énormément sur l'effet de surprise.L'aspect le plus jouissif des pouvoirs réside toutefois en leur polyvalence : qu'il s'agisse d'arriver au

# Viewtiful Joe



corps à corps en une fraction de seconde lorsque l'ennemi est éloigné (accélération), d'anticiper sur la trajectoire des projectiles (ralenti) ou de repousser d'un seul coup une meute d'adversaires trop pressants (zoom kick), on se prend rapidement à tordre le rythme, à figer subitement l'action pour obtenir un peu de recul avant de la relancer à pleine vitesse, après avoir élaboré mentalement sa stratégie. L'utilisation des pouvoirs est soumise à la jauge VFX, avec le risque, si vous en abusez, d'en perdre momentanément l'usage en retrouvant votre chétive forme humaine. Cependant, les ennemis vaincus de façon particulièrement brillante laissent derrière eux des recharges VFX, ce qui vous encourage à prendre des risques pour continuer votre combo le plus longtemps possible et engranger un maximum de points. Ceux-ci sont utilisables dans la boutique, présente à chaque checkpoint du titre, et vous permettront d'améliorer la barre de vie de Joe, d'obtenir de nouveaux coups... Le jeu favorise ainsi la progression par l'échec, et les joueurs forcés de recommencer la même partie du stage augmenteront peu à peu les caractéristiques de leur perso, ce qui devrait leur donner un coup de pouce non négligeable... Logique.

Comme F-Zero, Viewtiful est un Zone game, mais un Zone game un peu malade, syncopé, en proie à la tachycardie, qui implique que le joueur se plie tout entier à sa logique tordue, jusqu'à ce que le jonglage permanent entre les diverses capacités du héros devienne une seconde nature. On s'y perd un peu au départ, mais la difficulté progressive et le découpage intelligent des niveaux trouvent un équilibre parfait entre apprentissage et challenge. Les points de sauvegarde éloignés forcent le joueur à maîtriser parfaitement une partie du stage avant de pousser l'aventure plus avant. Le Die & Retry est ici une réalité agaçante, comme un rappel à l'ordre un peu brutal à une époque où les développeurs cherchent souvent à caresser le joueur dans le sens du poil. On en revient donc aux plaisirs simples : ceux de la découverte et du travail récompensé, la satisfaction qui accompagne la défaite d'un boss retors étant sans conteste l'un des grands plaisirs de l'expérience Viewtiful Joe.



Le magasin vous permettra d'acheter vies et mouvements spéciaux.

**Viewtiful est un Zone game un peu malade, syncopé, qui implique que le joueur se plie tout entier à sa logique tordue...**

## Et la tendresse, bordel...

Arrive pourtant l'instant tragique où l'amour inconditionnel qu'on vouait au titre prend la forme du flirt. Il existe un point bien défini où l'apparente difficulté s'estompe pour laisser la place à une petite routine. En premier lieu, la puissance insolente du zoom punch ralenti en fait rapidement votre arme de prédilection contre les boss... puis contre les ennemis... On finit par rusher dédaigneusement à travers les décors, à « zoom puncher » d'un œil distrait, en sirotant son pastaga... C'est un problème d'investissement classique, la volonté de jouer faisant alors place à la soif d'efficacité, au ronronnement de la mécanique de la victoire... Ça n'est d'ailleurs pas un hasard si Viewtiful Joe, pour différent qu'il soit de DMC au premier abord, se place exactement dans la même lignée, le joueur y retrouvant les mêmes ficelles de replay value (système de classement, déblocage de nouveaux persos, d'un niveau de difficulté supérieur). À lui, donc, de juger si un deuxième, puis un troisième voyage dans cette entraînante série B en valent la chandelle. Mais dans l'absolu, pour ces premières heures d'émerveillement et de luttes acharnées, pour son inventivité constante et son côté décomplexé, Viewtiful Joe vaut largement la peine qu'on s'y investisse

**Tristan**

## Notes

**16 Technique**
*Pas un bug à l'horizon. Une finition exemplaire La méga classe*

**18 Esthétique**
*VJ est un des rares titres à ne pas utiliser le cel shading de façon opportuniste. Un character design au top*

**17 Animation**
*Une incroyable fluidité malgré les incessants changements de vitesse et zooms en pagaille*

**16 Maniabilité**
*Elle demande un peu d'entraînement. VJ exploite intelligemment le pad GC sans utiliser le bouton Z..*

**16 Sons**
*Une version anglaise sous-titrée au doublage excellent. Les musiques sont sympas, sans être vraiment marquantes*

**14 Durée de vie**
*Une dizaine d'heures en Normal morts à répétition incluses. Ne jouez PAS en Facile, plié en 3 petites heures*

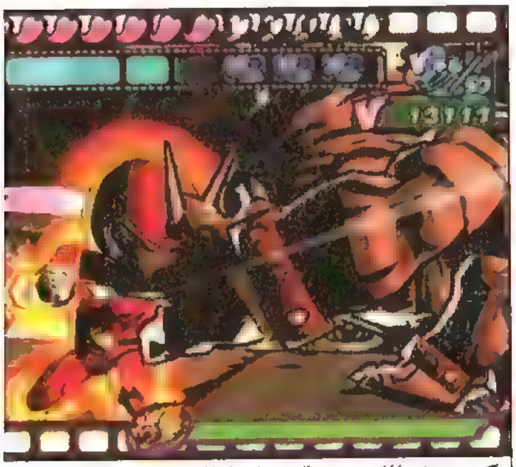
**+ Plus**
*Vraiment. ...surprenant... les mots me manquent. .*

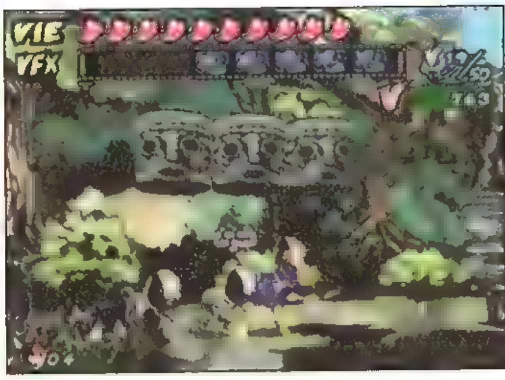
**− Moins**
*Durée de vie Rien d'autre*

**9/10 Note d'intérêt**

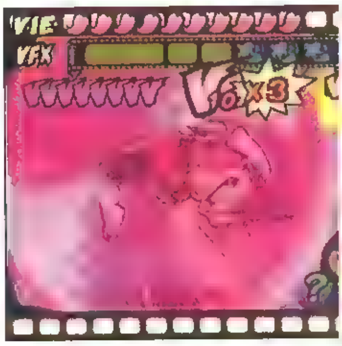
## Plus loin...

*Le département marketing de Nintendo Japon s'est offert un coup délirant en s'associant à la World Entertainment Wrestling pour amener leur héros sur les rings nippons. Les clichés de ce croisement bizarre entre catch et cosplay sont disponibles au www.capcom.co.jp/vj/pro.html*


En frappant sans relâche lors d'une accélération, Joe s'enflamme... dans tous les sens du terme.



Un effet de grain vient souligner le fait que Joe est sous sa forme normale, et donc plus vulnérable




## L'avis de Tristan

## L'avis de Jule

... mais quand c'est si bon, on ne se prive pas, un point c'est tout !

...OI COLISSIMO 48 Heures /
...HRONOPOST 24 Heures !

Ouvert tous les dimanches de décembre !!! IMPORT DIRECT JAPON / US

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du Lundi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Commandez par Internet
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de pag...

...NEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

...de 3 ans que vous nous f... !!!!

GAME STATION

LES PRIX... LE ST...K... L'EXP...NCE...

UN STOCK MONSTRUEUX SUR www.gamestation.f

XBOX "News"

COUNTER STRIKE
Commande ... !
et repars avec une manette !!*
XBOX
Simple NON ?

La foire aux Guides
Tous nos guides sont en versions US

GAME CUBE
INDISPENSABL...

ACTION REPL...
+ FREELOADE...

Trichez aux jeux sur v... console
Freeloader intégré pour ... aux jeux imports !!

C'EST LA FETE CHEZ SONY !!!!!!
La console est à 229 Euros !!!
Et comme GAME ... ne fait rien comme les autres, pour tout achat du pack limité PS2, ben nous, on vous offre une manette PLAYSTATION.** Cool non ?
Console PS2
+ jeu GTA VICE CITY
+ jeu PRO EVO SOCCER 2

ATTENTION !!!
...squette XBOX offerte pour ...achat de ce pack limité !!*
CONSOLE XBOX +
...TELECOMMANDE DVD +
FILM DVD XMEN 2

REGLEMENT
❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration :
Titulaire de la Carte :
❑ Mandat-lettre
❑ Chèque
Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
Retrouvez nous sur le net !! www.gamestation.fr
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Retrouvez nous le net !! www.gamestation
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

| TITRES | CONSOLES | QTÉ | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Colissimo jeux 6,5 euros ❑ Chronopost jeux 09,50 euros ❑ | | | |

Frais de port jeux et accessoires : 05/9,50 Euros Colissimo/Chronopost

Machine PlayStation 2

Genre Action/Aventure

# Prince of Persia

# The Sands of Time

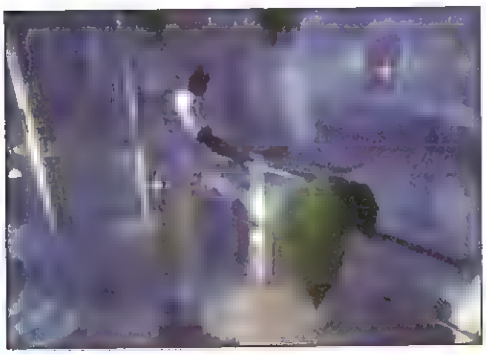
méga Joypad star

**« O temps, suspends ton vol ! Et vous heures propices, suspendez votre cours ! Laissez-nous savourer les rapides délices des plus beaux de nos jours. » Je ne sais à quoi songeait Lamartine en rédigeant son poème. Sa mémoire lui rappelait sans doute un instant unique. Comme celui que procure Prince of Persia**

Un petit moment que je l'attendais, cette version définitive. J'avais dû lutter lors de la visite dans les studios d'Ubi Soft à Montréal pour ne pas me gâcher le plaisir, pour ne pas trop découvrir ce que réservait le jeu. En fait, je n'avais eu accès qu'à une infime partie de l'iceberg. En effet, les niveaux présentés en août dernier par l'équipe québécoise ne révélaient que quelques bribes de l'aventure. Mais je ne le savais pas encore. Mes sentiments étaient partagés, je dois bien l'admettre. Émerveillement tout d'abord. La beauté des graphismes était en adéquation totale avec mes espoirs les plus fous. Stupeur ensuite. La progression apparaissait un poil trop évidente. Alors il en était donc réduit à ça, mon beau Prince ? Pfff. J'avais faux sur toute la ligne...

## Un jour mon Prince viendra...

L'histoire contée ici est intemporelle. Un palais oriental et un Prince qui partage ses tourments et qui nous entraîne dans une épopée qui débute par une bataille. Les combats font rage, mais le jeune Prince souffre de ses faibles aptitudes. D'un physique pourtant charmeur, il doute de sa puissance et de sa force. Il ne se voit pas comme un guerrier, mais veut prouver à son père, le sultan, sa bravoure en l'accompagnant lors de batailles. Autour de lui flottent les odeurs âcres de la convoitise et de la trahison. Un être maléfique rôde, attendant son heure, le vizir. Un peu comme Iznogoud, son vœu le plus cher serait de devenir calife à la place du calife. Le vizir emploie des voies détournées pour accomplir son fabuleux dessein et parvient sans mal à gagner la confiance du sultan. Ce dernier écoute son fidèle conseiller lorsqu'il lui ordonne de s'emparer du Sablier du Temps, dérobé à un maharajah. Il accomplit également la volonté du vizir qui suggère une main innocente pour ouvrir ce sablier, celle du Prince. Une jeune fille tentera d'empêcher ce geste irréparable. C'est Farah, la fille du maharajah. Mais en vain. La malédiction s'insinue déjà dans le palais, transformant ses habitants en de maléfiques créatures des sables. L'histoire ne joue ici qu'un rôle secondaire, n'est qu'une excuse pour planter le décor et servir de point de départ à l'aventure. Le Prince se retrouve piégé. Il lui faudra lutter non seulement contre de multiples créatures, mais également contre un palais truffé de pièges. Il aborde sa route en solitaire, et sera plus tard rejoint par Farah. Sa personnalité va changer à mesure des épreuves qu'il va rencontrer. Un apprentissage dont les stigmates s'inscrivent à même la chair. Le Prince change sous nos yeux, mais nos prunelles sont si accaparées par les mécanismes à déjouer qu'elles ne réalisent pas tout de suite les modifications subies. C'est en y regardant de plus près que l'on remarque les détails vestimentaires, les tissus arrachés lors des combats. On décèle un caractère plus affirmé au fil du temps. Le Prince change, évolue, se bonifie et devient plus sûr de lui lors des affrontements.

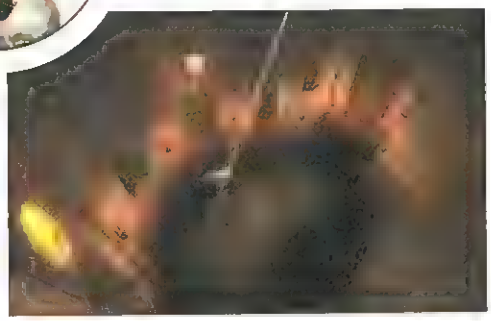


## Les créatures des sables

Le Prince connaît deux principaux ennemis : le Palais et les créatures de sable. Les premiers combats servent de tutorial et on apprend petit à petit à maîtriser son sabre, puis la dague du temps. Le Prince obtiendra en milieu d'aventure un sabre plus imposant et fort utile pour briser des portes. La lame claque sur les assaillants, avant que la dague ne les réduise en poussière. Élément important, au même

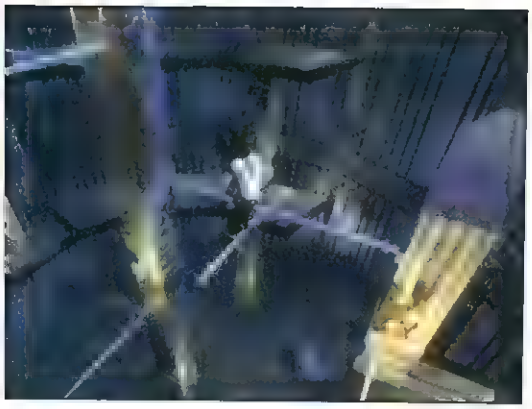
Farah sait comment annuler la malédiction. Elle doit progresser aux côtés du Prince

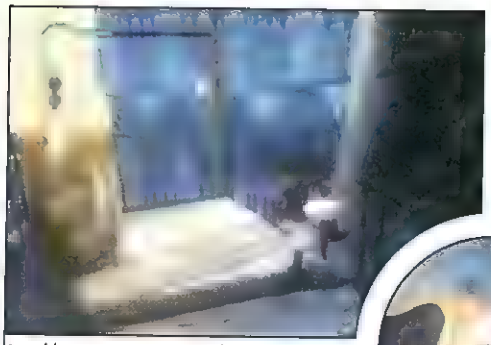
Farah possède un arc et décoche ses flèches pour aider le Prince.



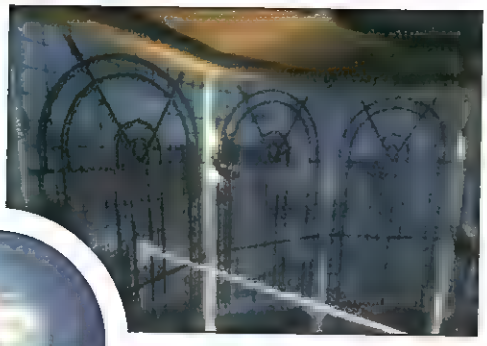
## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Ubi Soft |
| Développeur | Ubi Soft Montréal Studios |
| Genre | Action/aventure |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes (81 KB) |
| Nbre de mécanismes | Des tonnes ! |
| Spécial | |
| Existe sur | Bientôt GC et Xbox |



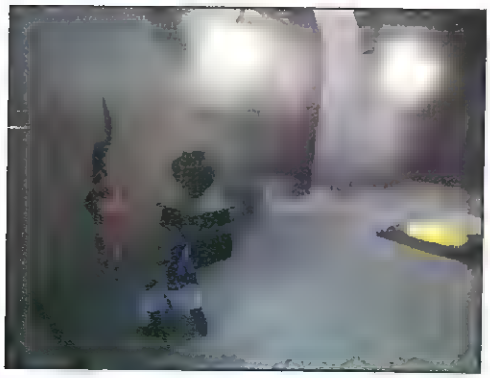


Un petit saut en arrière pour recommencer une action que l'on aurait manquée



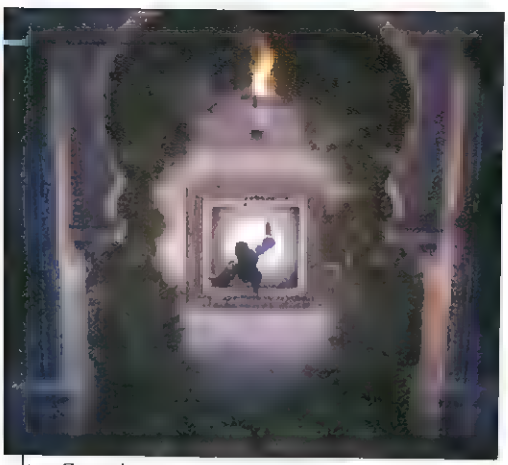
Aussi agile qu'un équilibriste, le Prince avance et peut dégainer son sabre pour se défendre.

titre que l'eau, le sable augmente les pouvoirs de la dague. Celle-ci permet de transformer un ennemi en statue, de ralentir l'action lors des combats pour optimiser ses coups et faire une « méga-immobilisation ». Cette dernière nécessite une grande quantité d'énergie pour ralentir ses ennemis et les attaquer ensuite à la vitesse de la lumière en actionnant ●. Le Prince remplit les réservoirs de sable de la dague en tuant ses attaquants et en finalisant son action avec la dague. Source d'énergie, le sable est aussi disponible sous forme de nuage pour régénérer les pouvoirs de notre vaillant héros ; ses grains scintillent et font tourner la tête du Prince, lui offrant une vision de ce qui l'attend. C'est à ce moment que l'on peut effectuer une sauvegarde. Les visions peuvent être consultées aussi souvent que nécessaire. Elles comportent de précieuses indications sur la marche à suivre, sans dévoiler la totalité des événements que réserve un niveau. Les affrontements ne peuvent s'envisager comme de vulgaires coups lancés sans réfléchir. L'I.A. des ennemis est surprenante mais pas insurmontable. Le Prince affrontera des cibles volantes tels des scarabées géants, des oiseaux, des chauves-souris, mais aussi des ennemis bien terrestres. Les guerriers varient en taille mais également en puissance. Leurs armes sont surprenantes et vont de la planche de clous aux chaînes, en passant par d'autres armes blanches plus conventionnelles. L'ennemi frappe à divers endroits, et vise sans hésiter les genoux pour nous mettre à terre. La parade est aussi importante que les coups. Les créatures des sables utilisent la téléportation pour surgir devant nous, rendant l'échappatoire plus difficile. On peut vite se retrouver piégé dans un coin. Utiliser un mur comme point d'appui déclenche une attaque puissante qui fige un ennemi et nous offre par la même occasion un peu de répit. On peut aussi utiliser R1 pour faire marche arrière, repasser l'action et modifier son comportement. Comme dans Blinx. Les affrontements gagnent en intensité au fil du temps. Et l'on en vient à pousser un soupir de soulagement à la fin d'une bataille, ne faisant qu'un avec le Prince. On reprend son souffle et on ouvre bien grands les yeux, l'ennemi revêt ici différents aspects.

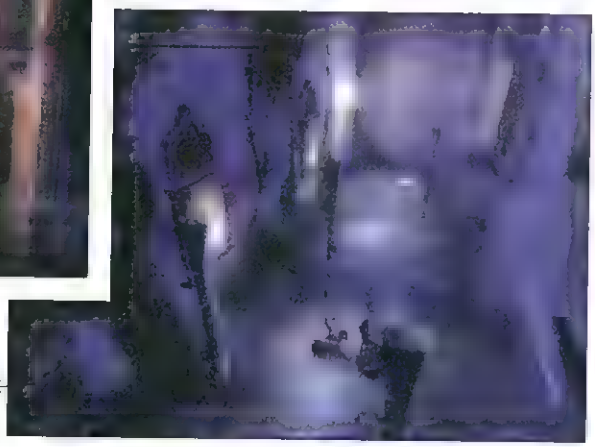


## Mécanique de la défense

La progression suit un schéma qui s'articule autour de trois phases principales : explorer son environnement et faire corps avec lui, déjouer les mécanismes de défense du palais, et enfin combattre les créatures de sable. Un triptyque dont les éléments se mêlent, empêchant de sombrer dans une soporifique routine. Étape par étape, on acquiert des réflexes, conditionnés par les développeurs. Chaque arrivée dans un niveau débute par une vue d'ensemble, une présentation des obstacles à franchir. Ceux dont la mémoire visuelle n'est pas au top rencontreront ainsi quelques difficultés. On enclenche la vue panoramique avec L2, on scrute les coins et recoins du palais pour trouver un appui, une poutre,



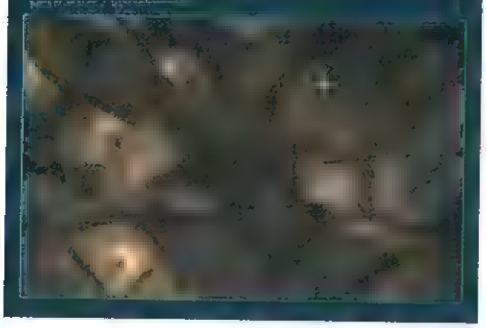
Gravir les murs pour déclencher un mécanisme ? Rien de plus simple.



De jour comme de nuit, les mécanismes de défense du palais ne laissent aucun répit.

### Résidence secondaire

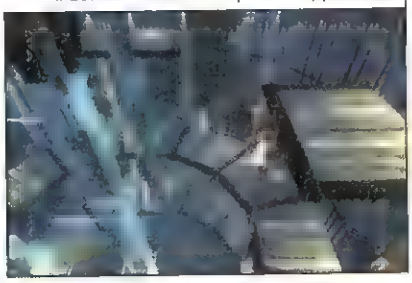
Le palais se meurt et se défend contre la malédiction qui le gangrène. Ses murs portent les empreintes du combat qu'il mène. Fissures, effondrements... les matériaux s'effritent et laissent place à la poussière. Le sable effleure le sol, s'engouffre sous une porte, aspiré par le vent. Le palais est vaste et regorge de passages camouflés qu'il faut mettre à jour. Les environnements étincellent et rappellent la prospérité qui maintenant n'est plus. Voiles légers, lourdes tentures, fresques murales, lits à baldaquin, l'abondance des fournitures habille les salles visitées. La présence de tous ces détails rend le palais presque charnel, vivant. Il ne faut cependant pas oublier qu'il reste un ennemi dont les mécanismes de défense peuvent nous trancher en rondelles au moindre faux pas.



# Prince of Persia
## The Sands of Time

Gravir une colonne puis s'en servir comme point d'appui pour faire un saut en arrière ? Pas de problème

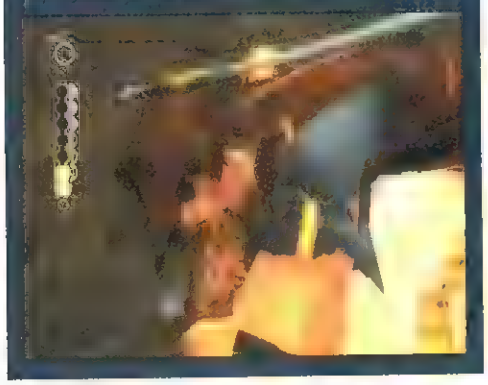
Observer, toujours observer, pour trouver une échappatoire. Il suffit de trouver le point d'appui idéal.



**Une progression palpitante qui distille exploration, réflexion et action**

### La mélodie des sons

Les sonorités ont une place importante dans le jeu et le rendent encore un peu plus vivant. Le Prince pousse des exclamations de douleur lors d'une mauvaise réception, un bruit d'aspiration est présent lorsqu'il absorbe de l'eau. Ses pas sont feutrés et émettent un son particulier lorsqu'il patine sur une surface sablée. Les éboulements sonnent juste, on perçoit distinctement les pierres qui s'effondrent. La musique, aux consonances orientales, est dynamique et suit l'action. Du travail d'orfèvre.

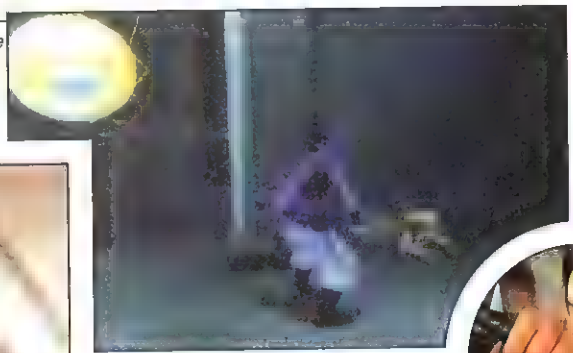


un bout de mur intact afin de poursuivre sa route. Et l'on se prend, l'espace d'un instant, pour un grimpeur dont la vie est suspendue à sa capacité de réaction. Ne pas se compliquer la vie, suivre la logique, telle est la marche à suivre. Les gestes du Prince sont en parfaite adéquation avec les aspérités qu'il rencontre. Son corps se plie, ses mouvements reflètent le déplacement des masses. Son allure ne manque pas de grâce. Puis le mouvement s'accélère, le sol se dérobe sous nos pieds pour tester nos facultés de réaction et d'adaptation. Il faut trouver une prise, un rebord auquel s'accrocher. Et l'on en vient à se dire qu'on ne verra jamais le bout du tunnel. Mais on continue. C'est un peu comme le principe des casse-tête chinois, on se prend la tête pendant des heures pour ressentir cette énorme satisfaction une fois le problème résolu. Et puis, une phase de combat ou d'exploration arrive toujours au bon moment pour casser le rythme, se vider la tête. Les obstacles peuvent être appréhendés de différentes manières, le droit à l'erreur est ici intégré puisqu'il est toujours possible de se raccrocher in extremis ou de faire marche arrière. En cas d'échec, une interface nous propose de réessayer, la voix suave du Prince nous conviant à retenter notre chance. Et de ne pas négliger l'aide de Farah.

### Mode coopération

Il n'est pas possible de jouer avec Farah. Sa présence n'est pourtant pas un poids. Il n'est pas question de l'entraîner comme Ico le faisait pour Yorda, mais il faut tout de même prendre soin d'elle, se battre à ses côtés. Farah possède un arc et ses flèches atteignent souvent leur cible, elle peut aussi nous blesser involontairement. Éviter sa ligne de mire est plus que souhaitable. Le Prince doit être attentif, écouter les conseils qu'elle lui prodigue. Son physique menu lui permet de traverser des passages exigus comme des fissures, pour atteindre un levier ou un bouton. Ses animations sont forcément plus réduites que celles du Prince, mais elles ne manqueront pas de vous surprendre. Farah est agile, courageuse et déterminée. Elle n'a pas été transformée en créature des sables et ne fait équipe avec le Prince que sous la contrainte. Elle doit progresser à ses côtés si elle veut retrouver le Sablier du Temps et mettre fin à la malédiction. La fille d'un maharajah, un Prince, des lits à baldaquin... Pas le temps de batifoler, le temps joue contre eux. Le Prince atterrit parfois, au détour d'un couloir, dans un endroit mystérieux, onirique. Une source d'eau est présente. Lorsqu'il porte un peu d'eau à sa bouche, son regard se modifie, son esprit semble

Farah peut se glisser dans les endroits les plus étroits. Il suffit parfois de pousser une caisse pour découvrir l'un de ces passages



Les visions donnent une vague idée de ce que nous réserve le niveau. On peut aussi en profiter pour sauvegarder

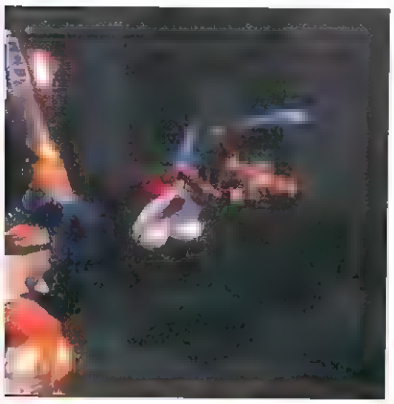
La parade est aussi importante que les coups. Même à terre, on peut se protéger.

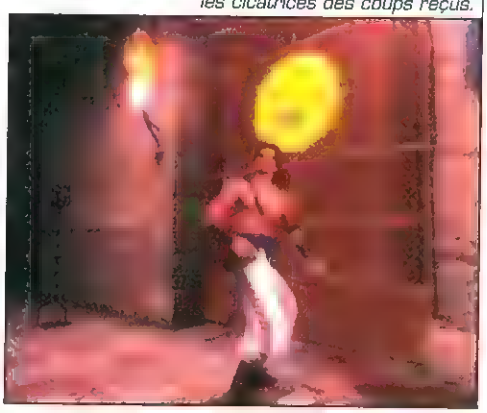
possédé par une force qu'il ne connaît pas. Il se doute bien que le vizir est responsable de la situation et que c'est lui qui commande les créatures des sables. L'affrontement final semble inéluctable. Il ne sera possible qu'après avoir surmonté toutes les épreuves de cette aventure. Et vous n'êtes pas au bout de vos peines... C'est un réel plaisir de résoudre les énigmes, de faire évoluer le Prince et s'émerveiller en découvrant l'étendue de ses mouvements. À part la cuisine, je ne sais pas quel est son point faible. Sans doute les caméras, dont les mouvements rapides et l'alternance entre vues de près et de loin peuvent parfois gêner. Mais c'est anecdotique. On sort de cette expérience épuisé mais heureux. Et pourtant je n'ai pas un esprit logique, ça doit venir du côté droit de mon cerveau... ou du gauche, je ne sais plus. Prince of Persia nous prend aux tripes, nous tourmente la nuit. Moi, par exemple, j'ai bloqué sur un mécanisme et j'ai repassé mentalement toute la pièce pour trouver la solution. Une fois la sortie trouvée, quel soulagement ! On ne pense qu'à passer à l'étape suivante, et l'on souhaiterait presque qu'il n'y ait jamais de fin

**Karine**

La dague peut figer un adversaire et le rendre ainsi plus vulnérable

Le corps du Prince se dévoile au cours de l'aventure et porte les cicatrices des coups reçus.





# Notes

**17 Technique**
Les animations n'empêchent pas une I.A. des ennemis développée. Des soucis de caméras et de ralentissements

**17 Esthétique**
Variés et chargés de détails, les environnements ne cessent de changer. C'est beau, tout simplement

**19 Animation**
Les gestes du Prince sont précis et font mouche. Les combats sont équilibrés et rythmés.

**18 Maniabilité**
On prend vite le pli et on guide ensuite le Prince de manière quasi instinctive.

**16 Sons**
Les sons suivent les mouvements et résonnent avec cohérence. Les voix françaises sont réussies

**18 Durée de vie**
Les esprits logiques auront plus de facilité. Les autres trouveront la solution avec un peu plus de réflexion

**+ Plus**
Décors somptueux
Rythme soutenu
Le duo Prince/Farah.

**− Moins**
Petits problèmes de caméra, et puis c'est tout.

**9/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

*Ubi Soft est décidément très en verve ces derniers temps. BGE, XIII, PoP, etc... l'éditeur français est sur tous les fronts en cette fin d'année. La prochaine étape ? Splinter Cell : Pandora Tomorrow, dont l'équipe de développement n'est autre que celle de Montréal, qui a officié sur PoP. Rendez-vous avec Sam Fisher courant 2004.*

## L'avis de Karine

*On ne parvient à lâcher le pad de la manette qu'en toute fin de jeu. L'univers du Prince forme un tout, chaque élément y tient une place importante. La difficulté suit la progression et l'aventure ne sombre jamais dans la routine. Une expérience de laquelle on ressort éreinté, mais ravi.*

## L'avis de Gollum

*Ode à l'excellence ludo-numérique, ce Prince of Persia redore le blason de cette saga mythique. Prouesse aussi bien technique qu'esthétique, l'aventure s'illustre avant tout par sa magie, par sa capacité à envoûter. Bien pensée et divinement maîtrisée, cette production confirme la forme olympienne d'Ubi Soft. Well done.*

Machine GameCube

Genre Course futuriste

mega Joypad star

# F-Zero GX

**Le ciel au-dessus de Mute City était couleur télé, calée sur un émetteur hors service. Une longue plongée dévoila la ligne de départ, traversant les volutes de fumée vomies par le complexe industriel encerclant la piste, avant d'aspirer goulûment les vapeurs d'asphalte surchauffé, quelques mètres plus bas.**

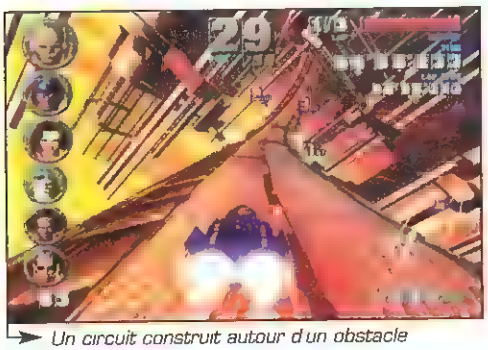
Sous les néons aveuglants, Capitaine Falcon entre sur la piste. Tandis qu'il effectue les derniers réglages sur le Blue Falcon, le pilote se remémore les saisons passées. Le championnat 64 et son générateur de circuits aléatoires aux œuvres improbables, expérimentales, mais surtout la course originelle et ses environnements racés, tendus tout entiers vers la course. C'était bien avant que les huiles de la ligue décident de coupler le générateur turbo au système de bouclier et modifient les stabilisateurs pour intégrer les violentes embardées et les rotations mortelles. Du pain et des jeux. Depuis, le pouce de Falcon caresse avec crainte la commande de turbo : chaque accélération est un parti pris tactique, une prise de risque calculée... Il a vu des pilotes céder sous la pression et s'abandonner tout entiers, vidant leur jauge pour atteindre des pointes à 1700, 1800 mph, éclatant leurs limites sensorielles : The Zone, un terme inventé par les commentateurs américains pour définir cette perte de repères, ce gouffre émotionnel ouvert par la vitesse, le grand pilote automatique. Peu en sont revenus...

Un mois plus tôt, Falcon eut maille à partir avec Lord Death, champion d'outre-tombe, point de départ d'une succession de mésaventures : batailler contre un gang de maraudeurs sur la voie rapide, défier Goroh dans un canyon aux éboulements mortels, s'échapper d'une usine sur le point d'exploser avec Jodie, pilote du Wildcat... Autant de missions successives, d'entraînements décalés en vue du prochain championnat, et la désagréable impression d'une existence en ligne droite. Qu'y avait-il pour lui en dehors de la route ? Scories de sa story ou simple optique de vie .

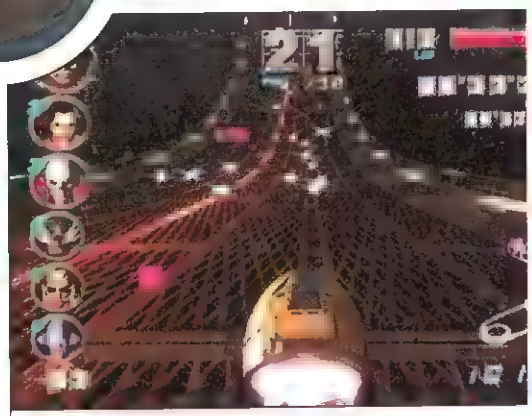
Et d'autres jours, d'autres semaines encore, engloutis dans

La totalité des pilotes réels peuvent être débloqués dans le simulateur.

Ne pas ralentir, surtout ne pas ralentir, sans quoi la mine explose



Un circuit construit autour d'un obstacle majeur, le cylindre



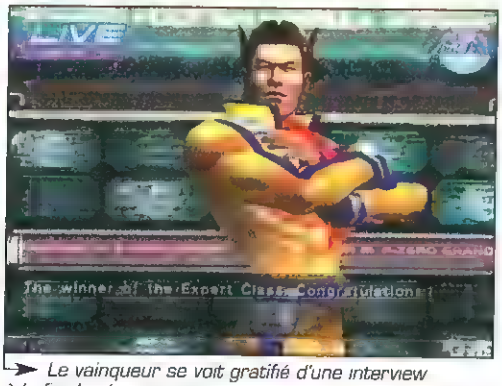
Rien n'est plus grisant qu'un peloton compact et batailleur

Certains pilotes jouent la carte du sponsor vintage. La ligue devrait pourtant sévir.

Une borne de simulation AX

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Editeur | Nintendo |
| Développeur | Amusement Vision (Japon) |
| Genre | Course futuriste |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | 4 |
| Difficulté | Moyenne/difficile |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de circuits | 25 |
| Spécial | Compatibilité arcade |
| Existe sur | Arcade |



Le vainqueur se voit gratifié d'une interview à la fin du championnat.

les simulateurs d'entraînement pour se familiariser avec les tracés, se confronter aux temps des meilleurs pilotes en module Time Attack. Pourquoi ? Pour ça : à moins d'une heure du départ, il savoure l'ambiance électrique, salue amicalement ses fans et lève les yeux vers la tribune officielle, où le responsable de la ligue s'apprête à recevoir les journalistes.

## Conférence de presse

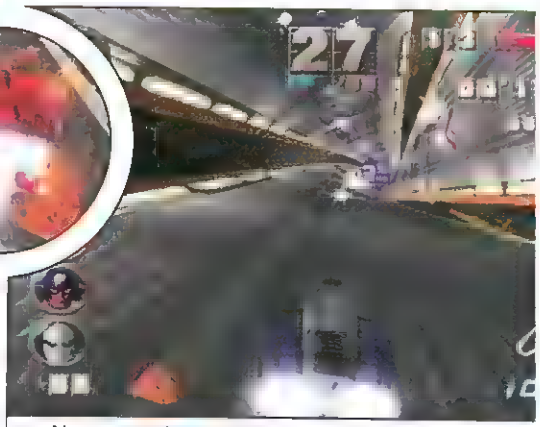
« Nom de Dieu, mais qu'est-ce qu'ils foutent... » Martinyuk regarde nerveusement sa montre. Un confrère bâille à ses côtés. « Ne t'inquiète pas, tu connais M., il ménage toujours ses effets. Il ne devrait plus tarder. » Moment choisi par l'hologramme de Mr M. pour se matérialiser devant le parterre de gratte-papiers. Le responsable s'éclaircit la gorge et commence : « Messieurs, pardonnez-moi de vous avoir fait attendre. Je vous remercie d'être présents au lancement de cette nouvelle saison. Le championnat 64 ayant vu sa fréquentation baisser, la ligue a décidé d'accepter les vaisseaux modifiés et de nombreuses pièces détachées sont désormais accessibles à notre boutique. Toutes possèdent leurs propres poids et caractéristiques mais les meilleures seront réservées aux pilotes méritants. Une fois le véhicule assemblé, il ne reste plus qu'à s'entendre avec les ouvriers du shop pour décider de la couleur et des éventuels écussons. Comme auparavant, le circuit Master ne sera accessible qu'aux concurrents s'étant illustrés au cours des trois ligues précédentes. » Derrière lui, divers schémas viennent appuyer sa déclaration. « Notre grande fierté est toutefois d'avoir confié le design des pistes à la corporation nippone Amusement Vision. Leurs architectes se sont attachés à redéfinir les hauts lieux de F-Zero sans en trahir totalement l'aspect, mais en les améliorant suffisamment pour satisfaire aux canons de l'époque. Voyez plutôt. » Un murmure d'admiration accompagne l'apparition des clichés. « Vous pouvez constater que l'esthétique minimaliste de la saison 64 n'a pas été conservée Seule l'opulente Big Blue garde un peu de sa pureté : une utopia à fleur d'eau, au damier immaculé. Parmi les autres environnements, on peut citer Mute City, mégalopole étouffée de lumières, Casino City et ses ramifications caractéristiques, Green plant, perdue au cœur d'un enfer végétal... Des questions ? »

L'intervieweur star de la ligue F-Zero.

Un des rares clichés de Lord Death, qui défraya la chronique en défiant Falcon

Les embranchements caractéristiques de Casino City.

« Derrière chaque piste, on devine un travail minutieux, un véritable artisanat : ces parcours ont une âme. »



Notre regard se perd dans le point de fuite au milieu de l'écran.

### À propos du multijoueur

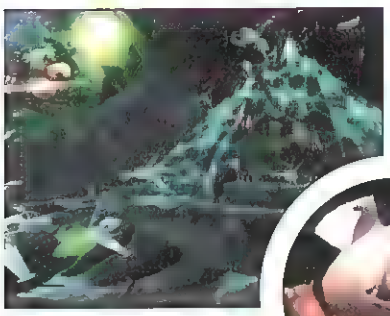
À [illegible] pas cette étape, invoquant un manque de concurrents et une visibilité réduite qui ne font pas honneur à leur discipline. Le choix d'un écran partagé et l'absence de certains détails dans les parcours brisent, il est vrai, l'[illegible], nous n'avons pas encore réussi à simuler un championnat [illegible] deux pilotes. Nous nous en excusons platement.

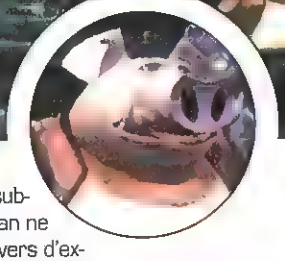
Plate-forme : PlayStation 2 Genre : Action/Aventure

# eyond Good & Evil

mega Joypad star

**Tu es fan d'ambiances glauques et d'aventures « surbourrines » ? Tu veux ça saigne et tu te fiches du scénar' ? Génial, alors tu peux carrément passer ton min. Gros nase. En revanche, vous, amateurs d'univers oniriques et d'épopées, oui, Beyond Good & Evil vous est dédié. Un voyage juste magique...**





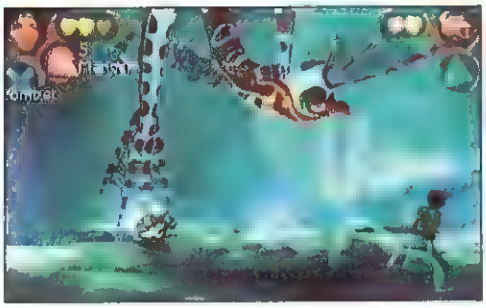
ne si cela reste purement sub-ctif, les aventures de Rayman ne 'avaient jamais transporté vers d'ex-ntrées. Le charisme du lémurien démem-émouvait point, tandis que son univers coloré manquait, à mon humble avis, d'une orce narrative. Ainsi, c'est vierge de toute ée que je m'apprêtais à plonger dans la euvre de Michel Ancel. Et là... Un souffle mélodie enchanteresse. Un univers cap-e immersion de tous les instants. Oui, ii, après avoir parcouru le noble royaume est le cœur empli d'allégresse que je peux ncer : le projet BG&E comblera les amou-yages oniriques et furieusement haletants ! poétique qu'un Jak II, bien plus riche qu'un . Clank II, loin de ces suites focus-testées , cette production française terrasse tous américains en imposant son style, sa per-Un seul mot d'ordre : envoûter.

## Une création, une ambition

Beyond Good & Evil. Au-delà du Bien et du Mal. Un titre. Un sens profond. Pas de doute, pour les concepteurs de cette aventure aux mille et une vibrantes péripéties, au-delà de la création existait une ambition : celle du message. Dépasser les clivages manichéens, faire naviguer le joueur dans des eaux résolument troublées, poussant à la jubilation comme à la réflexion... Voilà où vous entraînera BG&E. Cette interrogation sur le monde qui l'entoure, c'est d'abord celle de Jade, jeune femme au charisme évident. Mais chut, laissez-vous happer par le prologue de cette épopée... Enlisé dans un conflit contre des envahisseurs extraterrestres, le bucolique royaume d'Hyllis dépérit. Dans ce monde où la propagande influence le peuple, méfiante quant aux promesses de son gouvernement pour repousser l'ennemi, Jade décide donc de se lancer dans une quête du savoir. Ainsi, au fil de ses reportages et de vos exploits, il sera intéressant de voir comment la population d'Hyllis va finir par prendre conscience de l'étau politique qui les accable, les manipule. Dès lors, la montée en puissance du jeu devient éblouissante, la tension permanente. Pourtant colorée et enlevée, l'aventure impressionne surtout par sa maîtrise aussi bien stylistique, ludique que narrative. Rien n'a été laissé au hasard. Ainsi, en tant que journaliste photo-reporter, Jade est amenée à se forger sa propre opinion sur le monde qui l'entoure, en l'observant au plus près. Grâce à votre appareil photo, outre récupérer des preuves du complot fomenté par les sombres sections Alpha, vous

*En déclenchant une attaque concertée, vous ferez apparaître ce réticule de visée. A vous les assauts ravageurs !*

*Les perles sont au centre du système économique du jeu. Sans elles, vous n'êtes rien !*

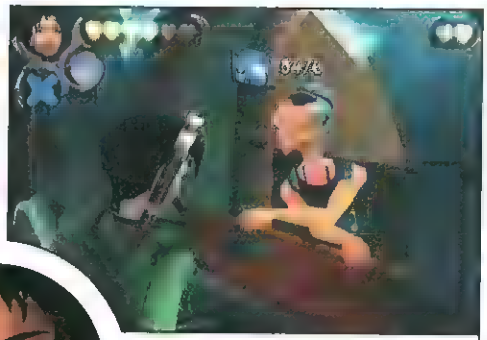


## e technique

| | |
|---|---|
| Editeur | Ubi Soft |
| veloppeur | Ubi Soft (Montpellier) |
| Genre | Action/Aventure |
| e joueurs | 1 |
| difficulté | Aucun |
| Difficulté | Variable |
| Continues | Sauvegardes |
| s jouables | 3 |
| Spécial | Mode 16/9 imposé |
| Existe sur | Xbox et GC (début 2004) |

*Chez vos amis garagistes de Mamago, l'ambiance est très rasta. Peace.*

*Rappelant la somptueuse et envoûtante Venise, la cité fluviale d'Hyllis abrite différents quartiers pas toujours bien famés.*



*Nombreux, les mini-jeux vous permettront de faire le plein de précieuses perles !*

devrez en effet référencer toute la faune d'Hyllis. Un boulot qui vous obligera à être curieux, à porter un regard attentif sur cette planète si crédible.

## Une approche sensible

Dès vos premiers pas, vous comprendrez combien Jade est une figure connue d'Hyllis. De nombreuses discussions avec les habitants des lieux font référence à d'anciens faits auxquels on imagine que la jeune femme a pris part. En clair, avant même que vous saisissiez le pad, le monde existait. Une situation qui tranche ainsi avec la plupart des jeux, qui présentent un décor plus qu'un véritable univers où déambulent, de manière souvent tristement artificielle, des héros sans attaches particulières. Ici, chaque environnement dévoile un tableau poétique aux mille et une subtilités esthétiques. Le jeu bouscule, émeut presque. Mais au-delà de l'aspect contemplatif, Beyond Good & Evil n'est pas du genre à s'écouter parler. Ici, les gameplays s'entrechoquent avec allégresse, dynamisant l'action, rendant l'expérience follement immersive. Chaque rencontre, chaque environnement reste le prétexte à un feu d'artifice d'idées, d'alternatives. D'âpres combats, des séquences d'infiltration plus subtiles qu'il n'y paraît, de furieuses courses en hovercraft, voire des phases de shoot spatial... Le joueur s'imprègne du rythme de l'aventure, prenant le pouls de ce monde aussi mouvant que convaincant. Limitées, les restrictions ne constituent d'ailleurs pas d'infranchissables obstacles, encore moins de vulgaires astuces de développeurs (murs invisibles). Alors, même si la liberté ne se révèle, par essence dans un jeu, que conditionnelle, les barrières temporaires bloquant votre progression (une zone n'est accessible qu'avec un engin précis, etc.) s'estompent au fur et à mesure de votre progression, constituant d'habiles carottes virtuelles. Oui, dans la maîtrise de la progression, le respect du rythme, il y a du Nintendo dans ce BG&E.

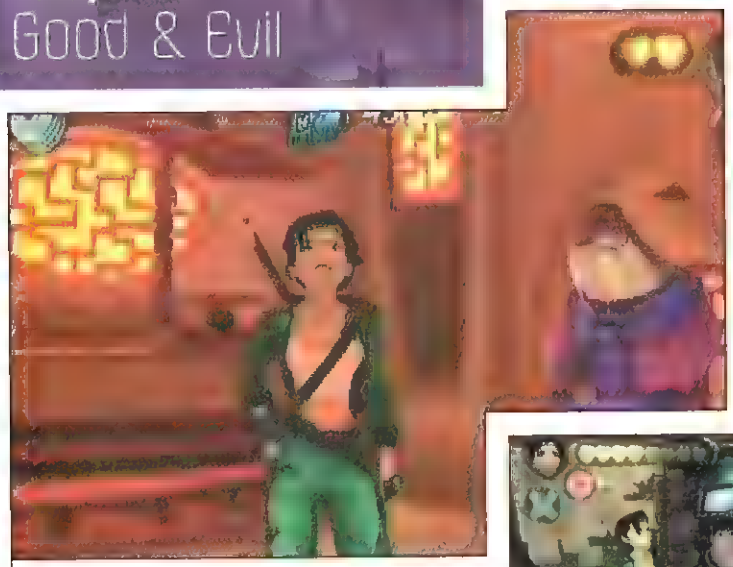
*Plus vous progresserez, plus vous pourrez améliorer les capacités de votre hovercraft. À vous la liberté .*

*Plutôt convaincante, la mise en scène générale apporte beaucoup à l'atmosphère particulière du titre.*

### Jade, femme fatale

Lorsqu'on prend le risque de développer un titre, une aventure inédite, il devient vite primordial de soigner le design et le charisme du héros. Dans ce domaine, si Michel Ancel a déjà fait ses preuves avec Rayman, avouons que Jade dispose d'une vraie personnalité. Un regard pénétrant, un charmant minois, une force de caractère qui contraste avec sa sensibilité à fleur de peau... Oui, ce petit bout de femme impressionne. Pour l'anecdote, sachez d'ailleurs que son design a sensiblement évolué au cours du développement. Avec ses cheveux plus ébouriffés et sans sa sacoche, à l'origine la belle semblait plus baroudeuse.

# Beyond Good & Evil



*Beyond Good & Evil propose une impressionnante palette d'ambiances graphiques.*

*On regrettera que la plupart des dialogues, hors cinématiques, n'aient pas été doublés*

## Le nerf de la guerre

Pas foncièrement techniques, les combats de BG&E restent toutefois intéressants grâce à l'ambiance qui s'en dégage. Ainsi, Pey'j ou Double H n'auront de cesse d'encourager Jade ou de l'appeler au secours. Le duo fonctionne donc à merveille, avec une amitié palpable. En outre, il est possible d'effectuer des attaques concertées en utilisant les capacités de l'un de vos personnages de soutien. Par exemple, en exploitant ses bottes à réaction, Pey'j fera décoller du sol vos adversaires pendant une fraction de seconde. Là, si le timing est bon, Jade pourra déclencher une attaque spéciale. Le temps sera ralenti, tandis qu'un réticule de visée apparaîtra. Il vous permettra de décider où catapulter vos ennemis, le but étant, bien évidemment, de réaliser d'impressionnantes réactions en chaîne ! Show time !

## Poussons l'analogie...

Grand maître du game design, Shigeru Miyamoto le soulignait à raison : « La première demi-heure est le moment le plus important dans un jeu vidéo. » Un adage admirablement mis en valeur par la séquence d'introduction de Beyond Good & Evil. Cinématiques et phases de gameplay s'entremêlent avec souplesse, crédibilisant l'immersion. La cadence est soutenue et les surprises constantes, comme lors du premier combat anobli par un somptueux ralenti. Loin des rivages gnangnan de certaines productions colorées, BG&E s'emploie à faire vivre l'aventure, à relancer en permanence son impact. Une prouesse technique par-ci (on remarquera toutefois quelques disgracieuses saccades), une excellente idée de mise en scène par-là (les ralentis inattendus, soulignés par une somptueuse musique)... Oui l'équipe de Michel Ancel s'est littéralement transcendée pour enrichir l'expérience de jeu. Cependant, plus ce test avance et plus je me rends compte qu'il est difficile de décortiquer cette aventure, qui se perçoit plus qu'elle ne s'analyse froidement. Pour s'en convaincre, il suffit de se laisser porter par la bande-son. Orchestrale, la musique, tantôt discrète (quelques accords au piano), ou plus grandiose (B.O. hollywoodienne avec chœurs), apporte une réelle sensibilité à l'histoire. Dans le même temps, bruitages et doublages français se révèlent particulièrement crédibles. Loin d'être anecdotiques, ces éléments permettent à BG&E de franchir un palier supplémentaire. Envoûtante, l'ambiance musicale sublime les émotions en ponctuant certaines séquences de nappes sonores vite inoubliables.

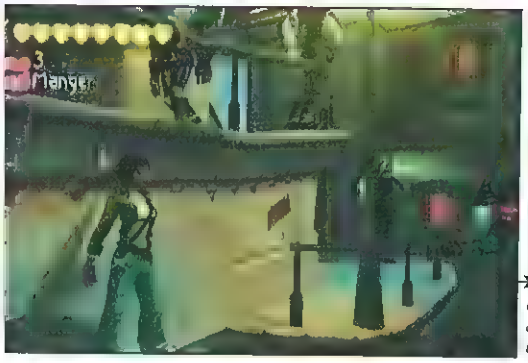
*En secret, l'organisation Iris lutte pour sortir les Hylliens du joug des sections Alpha.*

## Soigner l'accessibilité

Efficace et déterminée, Jade peut effectuer une large palette d'actions. Si vous prendrez la charge des plus communes (se battre, courir), la plupart des actions plus « complexes » (comme sauter, se rattraper, etc.) sont intégralement automatisées. En clair, il est tout simplement impossible de tomber d'un précipice. Aucune frustration ne vient donc altérer l'expérience de jeu. Même l'approche des Game Over a été repensée pour ne pas pénaliser le joueur. Un tourbillon de lumière, une mort au ralenti... et soudain le jeu reprend, à peine quelques instants plus tôt. Tous les publics apprécieront cette volonté de toujours faire progresser le joueur, le pousser à aller constamment de l'avant sans l'obliger à revivre éternellement les mêmes échecs. Dans un registre distinct, mais découlant aussi de l'immersion, lorsque le scénario séparera Jade et Pey'j (chuuut, vous n'en saurez pas plus), le joueur pourra aisément ressentir l'abattement qui habitera l'héroïne. Un sentiment qui s'explique par la beauté des graphismes et le soin apporté aux expressions faciales, mais surtout par la qualité de l'histoire, qui n'a de cesse de forger un vrai lien entre chaque personnage. Il y a de la vie, il y a de l'amour dans Beyond Good & Evil. Ainsi, même si les interactions entre les différents héros n'apparaissent pas aussi ténues (voire vitales) que dans un ICO, l'omniprésence du duo n'a rien d'anodin. Outre les éléments rendus possibles via des actions concertées (ouverture de portes à deux, combat

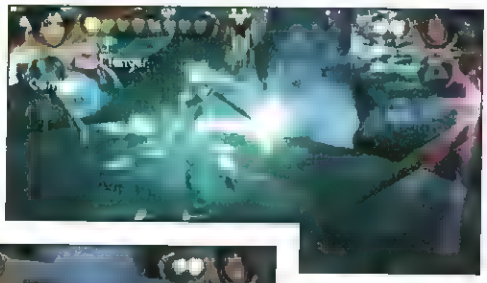
## La french touch

Même si BG&E ne propose pas le moteur graphique le plus incroyable jamais conçu, il dispose d'une patte graphique suffisamment unique pour attirer l'attention. À noter aussi que le jeu opte pour un mode 16/9 « forcé », qui permet d'afficher une résolution plus fine... mais aussi de limiter sensiblement la taille de l'écran. Reste que d'un strict point de vue esthétique, le titre éblouira les plus sensibles d'entre vous. D'ailleurs, c'est à eux que semble dédié Beyond Good & Evil. Tant mieux.



# BG&E dispose d'une vraie noblesse invitant au plus dépaysant des songes

Infiltrée au cœur de la base ennemie Jade devra ruser pour obtenir son scoop



La prise de conscience de la population suit l'avancée de vos reportages. À vous de les convaincre.

contre un boss nécessitant des frappes communes, etc.), chacun dispose de capacités propres. Pey'j, votre oncle porcin, peut par exemple se servir de ses bottes à réaction pour déstabiliser des ennemis ou vous propulser en hauteur, mais il sait aussi dessouder des grillages. De son côté, engoncé dans sa lourde armure, l'agent Double H peut foncer tête baissée contre des portes pour les détruire... ce qui expliquerait peut-être d'ailleurs la raison de son air résolument ahuri. Quoi qu'il en soit, agir en duo est donc une activité centrale. Une attitude symbolisée par la phrase « On n'casse pas l'binôme », vociférée à outrance par vos acolytes de choc. Un véritable état d'esprit. Jade n'est pas seule, vous n'êtes pas seul. D'ailleurs, l'aventure ne s'illustre pas par une difficulté sans nom. Résoudre une énigme requiert un cheminement logique, sollicitant plus l'observation (parfois approfondie), que la réelle réflexion. C'est d'ailleurs pour cela que la durée de vie reste assez succincte. En effet, ce voyage onirique ne vous accaparera pas plus d'une quinzaine d'heures. Mais qu'importe : quel dépaysement. Oui, je suis tombé sous le charme de BG&E. Toutefois, percevoir un quelconque chauvinisme serait tristement se méprendre. Disons plutôt qu'après la lourde crise traversée par notre industrie, nous pouvons être fiers qu'un titre aussi frais et maîtrisé provienne d'un studio français. Pour ma part, les aventures de Jade comptent parmi les plus marquantes qu'il m'ait été donné de vivre depuis des années. La finition est magistrale, digne des plus grandes productions nippones. Un sacré compliment. Ainsi, en ce frais mois de novembre, par l'entremise de Beyond Good & Evil et Prince of Persia, Ubi Soft vient de nous offrir deux des plus belles aventures jamais contées sur console. Préparez-vous pour un grand et beau voyage...

**Gollum**

## Notes

**17 Technique**
Grâce à l'astuce du 16/9, le moteur graphique présente un univers d'une impressionnante finesse.

**19 Esthétique**
La patte esthétique est juste éblouissante. Design soigné, personnages charismatiques, décors somptueux.

**14 Animation**
Belle palette d'animations, mais quelques saccades qu'on espère absentes des prochaines versions...

**18 Maniabilité**
Une prise en main divinement intuitive pour les actions de base. Pour les plus complexes, tout est contextuel.

**19 Sons**
Musique envoûtante, dialogues français excellents (bravo Emma & Co), bruitages explosifs. Du tout bon.

**16 Durée de vie**
La quête principale se boucle en une douzaine d'heures, mais les à-côtés sont nombreux, et quel voyage...

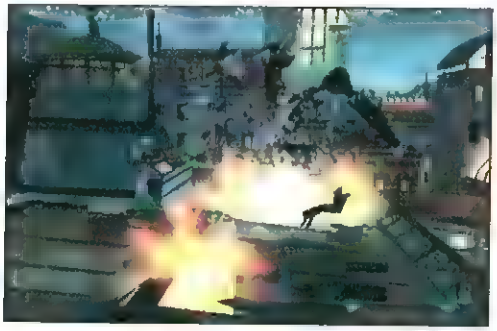
**+ Plus**
Le rythme, l'intensité de la quête.
La richesse du gameplay.
La crédibilité de l'univers, l'immersion.

**– Moins**
Une anim' pas toujours fluide.
L'attente sur Xbox et GC.
Les dialogues « écrits ».

**9/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

Cela fait un petit moment qu'on le sentait poindre, mais c'est désormais supra officiel : Ubi Soft est juste on fire ! Après le phénomène Splinter Cell en 2002, avec BG&E et Prince of Persia, le développeur français sera la star incontestée de Noël 2003 sur PlayStation 2. Atari devrait prendre des notes...



## L'avis de Gollum

S'essayer à BG&E revient à s'embarquer pour un touchant voyage. Plus profonde, plus sensible, l'aventure m'aura bien plus touché que celle de Jak II, tandis que l'impressionnante variété du gameplay achevait de me convaincre. Pas de doute : la nouvelle œuvre de Michel Ancel atteint des sommets. Mon jeu coup de cœur de Noël.

## L'avis de Tristan

Le soin particulier apporté à l'élaboration d'Hyllis insuffle une certaine poésie dans BG&E, tout entier porté par la beauté et la cohérence de la planète. Un character design sortant des sentiers battus et une grande variété dans les situations contribuent à faire du titre l'une des grandes surprises de cette fin d'année. Une indéniable réussite.

Machine PlayStation 2

Genre Beat'em all

# Le Seigneur des Anneaux
## Le Retour du Roi

Mega Joypad Star

**Electronic Arts repart pour un tour et, cette année encore, accompagnera d'un bon beat'em all des familles la sortie du nouvel opus du Seigneur des Anneaux au cinéma. Le Retour du Roi, troisième et dernier film de la série, est aussi le plus chargé en action et en batailles... Ça tombe bien dis donc.**

L'ambiance est renforcée grâce à des changements de caméra et d'objectifs, des troupes encore plus vastes et des scripts surprenants.

L'interaction avec le décor est assez poussée pour apporter du renouveau Ici, Aragorn s'apprête à tirer sur un oliphant

Le jeu couvre un peu le deuxième film, mais surtout le troisième bien évidemment. Ici, vous découvrez en avant-première la fameuse scène du chemin des morts d'Aragorn.

Les décors, tirés du film, sont d'une variété et d'une beauté exaltantes

Me charger de ce Test fut une enivrante torture. D'un côté ma fan boy attitude, qui me pousse à vouloir me plonger dans un jeu que je soupçonnais par avance d'être excellent ; d'un autre une envie plus raisonnable de me préserver de tout « spoiler » sur un film attendu, que j'irai découvrir religieusement le jour de sa sortie en décembre prochain... Bref, un tiraillement intérieur, un dilemme bien lourd qui a fini par me faire pencher du côté obscur de la tentation. C'est qu'il est quand même surpuissant ce jeu, lorsqu'on trippe un minimum sur l'œuvre de Tolkien et sur les films de Peter Jackson qui en sont tirés !

### Au cœur de la guerre

Comme ce fut le cas avec l'opus précédent, si mes souvenirs sont bons, vous serez immédiatement mis dans le bain dès votre première partie, plongé au cœur de l'action sans même avoir eu à passer par un quelconque menu. Comme confortablement installé dans un fauteuil de cinéma, vous assisterez à un prologue des plus classes, durant lequel les images du film se transforment d'un coup, par le biais d'un habile morphing, en images 3D usant du moteur de jeu... Première mission : vous incarnez Gandalf le Blanc, bondissant de sa monture pour se jeter férocement dans la mêlée du gouffre de Helm, suivi de près par une armée tout entière, prête à faire basculer le destin des Hommes et de la Terre du Milieu. Cette prise à revers des troupes du Seigneur des Ténèbres est écrasante et, très fidèlement au bouquin, ne dure pas bien longtemps.

Vous aurez pourtant le loisir de vous taper le cul par terre, tant cette mise en bouche est renversante d'efficacité et de maîtrise. Par rapport au premier opus, la mise en scène des combats est en effet devenue plus intense que jamais, avec des scripts qui surviennent toujours au bon moment, modifiant vos objectifs, vous faisant passer d'une phase à une autre. Gandalf pourfend de l'orc à l'aide de son bâton magique et de son épée pendant un moment, puis on l'appelle à l'aide sur les remparts. Vous y montez par une échelle, des projectiles enflammés vous suivant de près. La caméra passe brusquement derrière Legolas, qui vous demande d'abattre à distance un groupe d'orcs gênant. Puis c'est au tour d'Aragorn de vous rappeler en bas : une autre troupe a trouvé une brèche dans les fortifications ! Vous découvrirez alors l'une des nouveautés les plus mar-

### fiche technique

| | |
|---|---|
| Editeur | Electronic Arts |
| Developpeur | Electronic Arts (Etats-Unis) |
| Genre | Beat'em all |
| Nbre de joueurs | 1 ou 2 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Variable |
| Continues | Sauvegardes (78 ko) |
| Nbre de niveaux | 13 |
| Spécial | Son THX |
| Existe sur | GC, Xbox et GBA |

# Le Medal of Honor du beat'em all, avec des scripts à la pelle qui servent une mise en scène et une atmosphère hors du commun !

Les objectifs sont désormais plus variés. Ici, Gandalf doit contenir les forces ennemies à l'extérieur du château. Le plan en haut à droite indique la présence d'échelles.

La bataille des champs du Pelennor est impressionnante par le nombre d'ennemis présents à l'écran et l'impression de bataille gigantesque qui s'en dégage.

quantes du jeu, puisqu'il est désormais fréquent d'utiliser différents éléments du décor. Trois catapultes n'attendent que vous pour annihiler les dernières forces ennemies... Ça fuse, il y a des centaines de soldats à l'écran, les murs explosent, les soldats crient et la mission se termine. Le rythme qui vient d'augmenter crescendo pendant quelques minutes s'assoupit enfin, vous avez encore les merveilleux décors en tête, servis par une réalisation graphique somptueuse et ultra fidèle... Rideau. Et là, comme un abruti, vous n'arrivez à extraire de votre bouche, qui était nerveusement figée jusque-là, qu'un seul son : waouh.

## Formule gagnante

Le gameplay n'a fondamentalement pas changé. On retrouve les mêmes actions attribuées aux mêmes touches, avec les coups rapides, les coups puissants, les coups à distance, les poussées et les parades. Vient tout de même s'ajouter la touche action qui, comme je vous le disais plus haut, permet d'utiliser certains éléments du décor. On peut ainsi tirer à la catapulte sur de grosses cibles (oliphants, murailles...), prendre en main des lances pour tuer ses ennemis d'un seul coup, renverser des tonneaux sur des orcs en contrebas, activer des mécanismes, etc. Cette nouvelle fonction est utilisée à outrance dans tous les niveaux, permettant de varier les plaisirs avec des idées toujours excellentes et différentes. La jouabilité a été sensiblement améliorée pour sa part, avec cette impression de ne pas toucher ses ennemis qui a complètement disparu. À noter tout de même quelques problèmes de caméras, qui vous perdent de temps en temps et vous font rater bêtement les missions. Le système d'XP est toujours là également (cf. encadré). Un principe tout bête qui rallonge sensiblement la durée de vie, d'autant qu'il est possible de rejouer la plupart des 13 niveaux avec différents personnages, bien plus nombreux d'ailleurs que dans Les Deux Tours. La communauté étant définitivement dissolue, vous remarquerez au passage que le cheminement des missions est divisé en trois parties : Le chemin du Roi (Aragorn), Le chemin du Magicien (Gandalf) et Le chemin des Hobbits. Après chaque mission, vous débloquerez des mini-suppléments sous forme d'interviews ou de reportages. Sympa. Mais la nouveauté la plus marquante tient certainement dans le mode Deux joueurs, qui fonctionne comme une campagne à part. J'ai d'ailleurs le plaisir de vous annoncer que ce mode est de bonne facture et ne souffre d'aucune restriction particulière. La classe. Bref, avec sa jouabilité améliorée, sa réalisation époustouflante, ses missions variées et palpitantes, sa mise en scène ultra immersive et son mode Deux joueurs, Le Retour du Roi représente un beat'em all de premier ordre. Si vous êtes fan du Seigneur des Anneaux, il est juste impossible de passer à côté !

**Julo**

### XP = combo

Le système de combos n'a pas changé par rapport au premier opus. Il suffit de frapper le plus d'ennemis possible, le plus vite possible et sans se faire toucher, histoire d'augmenter la jauge et de passer de coups « Fair » à « Good » « Excellent » puis « Perfect ». En fin de stage, on cumule les points pour augmenter ses XP qui serviront enfin de monnaie d'échange pour acquérir de nouveaux coups spéciaux, de nouvelles capacités et de nouvelles combos, bien plus nombreux et inventifs qu'avant.

## Notes

**18 Technique**
*Des tonnes d'ennemis, des explosions, des effets spécieux... Ça pete de partout sans jamais ramer !*

**18 Esthétique**
*Graphiquement maîtrisé très fidèle au film et ultra pêchu dans la mise en scène. Du grand art !*

**16 Animation**
*Les personnages se meuvent plus ou moins bien et le jeu ne rame jamais !*

**16 Maniabilité**
*On prend le jeu rapidement en main mais tout de même quelques problèmes de caméras à signaler.*

**18 Sons**
*Les extraordinaires thèmes tirés du film réorchestrés pour l'occasion, sont un régal. Idem pour les doublages.*

**14 Durée de vie**
*Un beat'em all sur 13 niveaux... Mais le système d'XP et les multiples personnages offrent un plus.*

**+ Plus**
*Mise en scène de ouf malade ! Réalisation somptueuse. Système d'XP et persos multiples.*

**- Moins**
*Quelques problèmes de caméra. Ça reste du beat'em all. Euh...*

**8/10 Note d'intérêt**

### Plus loin...

*En septembre dernier, EA annonçait des modes de jeu online pour certains de ses jeux PS2, dont ce merveilleux Retour du Roi ! Dans notre version test malheureusement, pas de trace de ce dernier. Il semblerait que l'idée ait été abandonnée, pour l'Europe tout du moins.*

Cette lance vous permettra de tuer un Troll des cavernes d'un coup !

### L'avis de Julo

*Retrouver les meilleures scènes d'action du Retour du Roi dans un beat'em all aussi maîtrisé relève de la pure extase ludique pour un fan comme moi. Le système de jeu est excellent, la mise en scène en met plein la vue, la réalisation est anuissante et il y a enfin un mode 2 joueurs... La classe internationale, mais n'y jouez pas avant d'avoir vu le film !*

### L'avis de Teckos

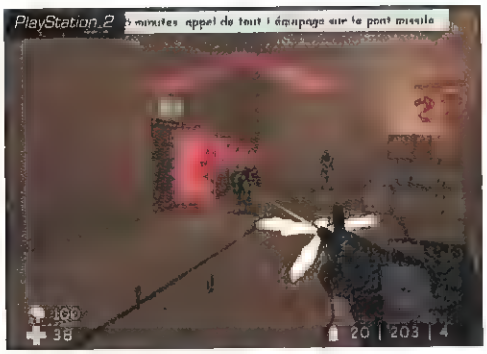
*O rage, ô désespoir... Le jeu sortant avant le film, il nous a été « chaudement » recommandé de ne pas prendre de photos des passages et monstres-clés. No « spoiler » ! Râaah, quelle frustration de ne pouvoir vous montrer avec quelle puissance l'armée des Morts, les Nazgûl ou encore Arachne ont été illustrés dans le jeu...*

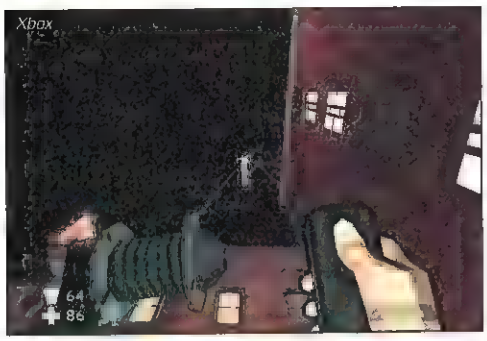
Machines PlayStation 2 & Xbox — Genre FPS

# XIII

**« Bonjour, c'est moi, Orson Welles. Vous voyez le jeu là, derrière moi, c'est XIII. C'est pas mal, hein ? C'est français. Je me permets d'intervenir dans cet article parce qu'on s'fout un peu de ma gueule. J'aime pas trop les First Person Shooters et les fils de... Aaah, Rosebud ! »**

**XIII** Un numéro en chiffres romains. Un homme sans identité. Une bande dessinée culte. Aujourd'hui un jeu vidéo. Dieu sait à quel point les licences ont souvent donné lieu aux pires créations, à la mise sur le marché de produits sans ré-elle saveur. Pourtant, on remarque ces derniers temps que les éditeurs cherchent à inverser cette tendance, s'appliquant à rendre leurs lettres de noblesse aux versions vidéoludiques des franchises, acquises à coups de gros chèques, avec tout plein de zéros. Ubi Soft nous préparait depuis fort longtemps ce XIII, et l'initiative des développeurs, à savoir réaliser un FPS à la sauce cel shading, a suscité un vif intérêt parmi les fans de l'œuvre de Vance et Van Hamme. Le résultat se trouve désormais devant nos globes oculaires, perturbés suite aux heures tumultueuses passées à étudier les forces et faiblesses de ce titre surprenant. Le scénario se base sur les cinq premiers tomes (actuellement, la série en compte quinze) et s'offre très peu de libertés par rapport à la B.D. C'est ainsi que le joueur se retrouve à diriger un personnage amnésique (qui a eu une existence bien remplie, sinon ce ne serait pas fun), à son réveil douloureux sur une plage. Aucun indice de son passé, si ce n'est un XIII tatoué sur la clavicule gauche et la clé d'un coffre-fort cousue sur sa chemise. Secouru par une naïade en maillot de bain rouge, il n'aura que peu de temps pour récupérer quelques forces, puisqu'il sera rapidement traqué par des tueurs dont il ignore l'identité. Une poussière de vermicelle de réponse se présentera à lui, dès lors qu'il se servira de la fameuse clé à la banque Winslow. Surtout lorsque le directeur de l'établissement l'accueillera à bras ouverts. À mesure que l'on progressera dans cette aventure totalement folle et d'une complexité rare, rappelant la série *24 Heures Chrono* par ses rebondissements multiples et son rythme soutenu, le héros recouvrera la mémoire. Tantôt cible, tantôt chasseur, XIII n'aura de cesse d'établir la vérité sur sa vie. On pouvait s'en douter, la trame scénaristique assure une bonne base à ce FPS. Celui-ci n'a toutefois pas oublié d'être pertinent sur bien d'autres points.

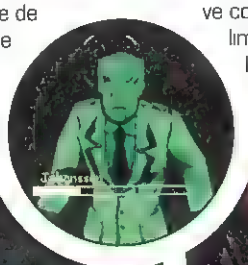


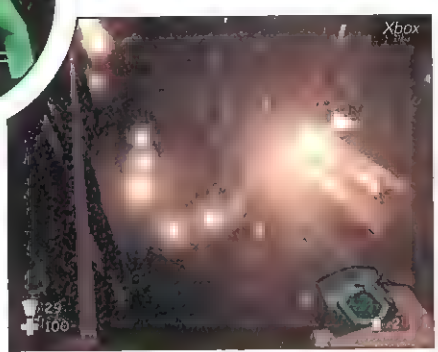




## Treeeeeiiiize, à table !

Comme signalé au moins trois fois plus haut, XIII s'avère être un FPS, c'est-à-dire un jeu de la même trempe que Halo ou Medal of Honor. Il se démarque par un traitement « cel shadé » qu'aucun jeu de ce genre n'avait encore osé adopter. Pour une première tentative, nous avons droit à un chef-d'œuvre. Esthétiquement parlant, la fidélité à la bande dessinée originale se montre évidente. Gage de qualité, lorsqu'on connaît le talent de William Vance en matière de coups de crayon. Les principaux protagonistes, que les plus grands bédéistes d'entre vous connaissent parfaitement, j'en suis convaincu, s'identifient automatiquement et n'ont rien à envier à leurs modèles. Au contraire, puisqu'ils peuvent se vanter d'être en trois dimensions. Les ennemis sont assez variés, totalement dans l'esprit de la série, arborant des costumes en accord avec les standards du méchant habituel, mais cette fois en « cartoonesque ». Les environnements jouissent de couleurs étonnantes et d'une foultitude de détails. Autant dire que les photos que vous reluquez sur ces trois pages pourraient facilement composer un exercice de style. Incrédibeule ! Mais il ne s'agit pas d'un canevas, et l'animation se devait d'être à la hauteur des ambitions graphiques, pour espérer coller aux standards actuels. XIII s'en sort plus que raisonnablement, car il s'avère parfaitement fluide, même lorsque de nombreux grouillots s'en prennent à votre intégrité physique au milieu de nombreux coups de feu. Mais finalement, là où le titre innove complètement, et par conséquent ne se limite pas au cel shading usuel, c'est dans l'ajout de détails évoquant davantage les bédés. Cela commence par la présence de cases, qui s'ouvrent comme des

*Planquer les corps tombés durant la bataille vous ralentira quelque peu, mais sera un passage obligé pour éviter de vous faire repérer.*



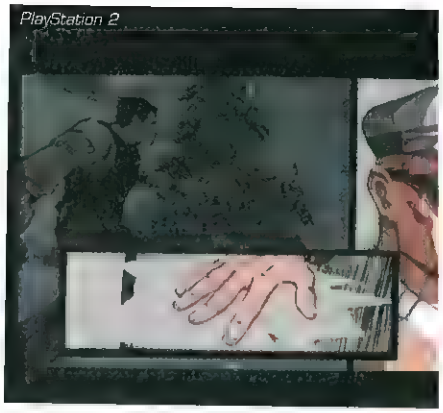



*« Surtout ne regarde pas en bas... Qu'est-ce que c'est que cette grenade dans ma main ? Je me rappelle, j'étais suicidaire ! »*

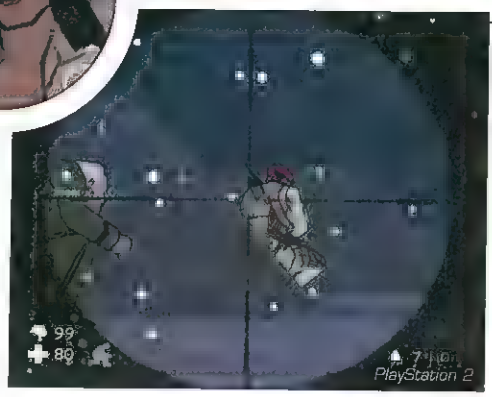
## fiche technique

| | |
|---|---|
| Editeur | Ubi Soft |
| Développeur | Ubi Soft (France) |
| Genre | FPS |
| Nbre de joueurs | 1 à 8 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes (Xbox 9 blocs, PS2 90 Ko) |
| Nbre de missions | 35 |
| Spécial | Provoque des pertes de mémoire |
| Existe sur | GC |

Le lance-grenades en arme secondaire déblayera certains recoins



pop-up pour vous décrire un événement. Par exemple, l'arrivée d'un garde près d'une porte, de façon à ce que vous l'attendiez gentiment une chaise à la main. Ou bien encore pour décomposer, en plusieurs fenêtres, la mort d'un assaillant d'une balle en pleine tête et admirer sa chute d'un balcon. À noter que le contenu des fenêtres est animé dans la version Xbox, tandis que la PS2 n'offre que des images fixes... différences techniques oblige. Ensuite, les onomatopées font leur entrée dans la danse. Elles ajoutent une touche très personnelle au jeu, qui se singularisait pourtant déjà énormément. Leur matérialisation s'opère très naturellement dans l'ensemble. À nous les « boum » lors d'une explosion, les « no » ou les « aaaar » pour chant du cygne et le « craaac » pour le fracas d'une chaise. Sans parler des « tap tap » pour illustrer les pas, qui sont en outre parfaitement audibles. Des sons phrasés, aucun doute, les adorateurs de la vieille série *Batman* seront aux anges face à autant de pep ! L'ambiance, paradoxalement noire, finit d'être posée par une bande-son complètement inspirée des films policiers et d'espionnage des années 60 et 70, avec des morceaux funky convaincants. Action et infiltration sont



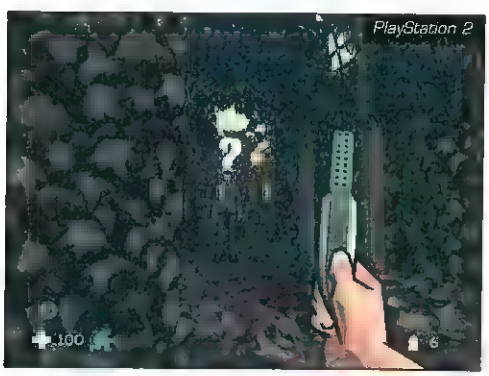

Sniper s'avérera un jeu d'enfant pour le héros, une fois ses capacités retrouvées.

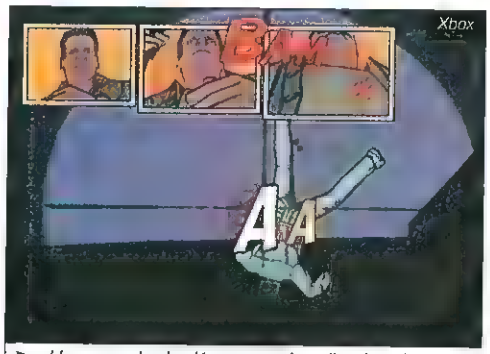
rythmées à la perfection. Cette production peut largement s'octroyer le titre de bande dessinée interactive, par sa mise en scène permanente et sans temps mort. Artistiquement et techniquement, le jeu se montre percutant, et il y a fort à parier qu'il en inspirera plus d'un.

## Un jeu de bédé !

Le gameplay de XIII demeure néanmoins très classique. Les phases principales consisteront en de l'infiltration silencieuse et bien évidemment du « flingage » en bonne et due forme. Toutefois, l'ensemble est parsemé de petites friandises rafraîchissantes. Commençons par la récupération d'habiletés inhérentes à la vie de XIII avant son trauma. Vous ferez donc moins de bruit, ne tremblerez plus en snipant ou encore vous souviendrez-vous de votre ancêtre Jacques Mayol une fois en apnée. Cela pigmente quelque peu ce FPS d'une mini-teinte RPG. La prise en main s'affirme intuitive pour sa part. Vous pourrez interagir avec les corps inertes de vos victimes pour les planquer, mais aussi avec les objets environnants. Ainsi, en plus de la quinzaine d'armes habituelles (pistolet, shotgun, lance-roquettes, harpon, sniper...), il vous sera permis de saisir des balais, des bouteilles ou des cendriers, puis d'en user pour assommer les gêneurs en toute quié-

Un cerf sur une cheminée, ça fait has been
Une tête d'humain c'est la classe, mouahahaha



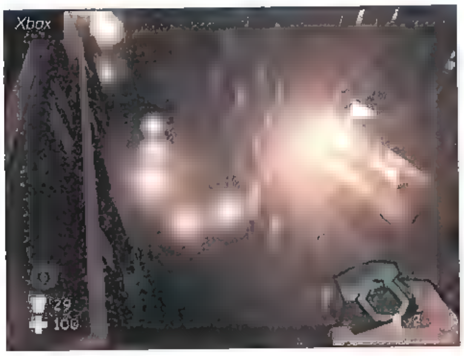




Un exemple de décomposition d'un headshot et d'une chute façon bande dessinée

## Counter Treize

Xbox et PS2 proposent de nombreux modes multijoueurs en commun, plus un spécifique à la Xbox et deux à la PS2. Deathmatch en solo ou par équipe et capture de drapeaux sont présents pour les deux. La Xbox offrira le mode Sabotage, dans lequel une équipe devra empêcher l'autre de plastiquer trois bâtiments. Sur PS2, les modes inédits sont le Power Up, une sorte de deathmatch avec une course aux bonus comme l'invulnérabilité, et la Faucheuse, dans lequel vous devrez tuer la Mort sans qu'elle ne vous touche. Si vous êtes seul, vous pourrez aussi programmer des bots. Sinon, ce sera écran splitté jusqu'à quatre. Mieux encore, si vous « kiffez » Internet : huit à seize joueurs pour le Xbox Live et quatre à huit joueurs par l'Internet de la PS2. Un avenir à la Counter-Strike ?

# XIII



*J'ai réussi à prendre une employée de bureau en otage à l'aide d'une carte d'accès. Et j'en suis fier.*

tude. D'ailleurs, ces derniers pourront également être pris en otages et vous permettre de sortir de situations délicates. Toutes ces actions seront envisageables par l'intermédiaire du viseur, qui se changera en icone contextuel, histoire de ne pas alourdir l'interface. D'autres éléments comme le grappin se greffent à ce gameplay « richissimo ». La difficulté va crescendo au cours des 35 missions qui composent le jeu. Quelques défauts, et pas des moindres, viennent toutefois éclabousser un tableau qui était si propre jusque-là. L'I.A., notamment, s'avère parfois désastreuse. Il n'est pas rare qu'un opposant ne constate pas la chute d'un camarade à deux centimètres de lui. Il arrive aussi que les ennemis refusent de se planquer et se laissent canarder en toute sérénité. Mais le plus rageant vient du fait que lorsqu'ils trouvent un cadavre, ils devinent votre position géographique comme par magie. Du coup, la furtivité peut toujours rentrer chez elle. En outre, la localisation des dégâts, pas vraiment au top, entraîne toujours les mêmes animations. Tirez dans le bras et le bonhomme reculera comme si vous vous étiez acharné sur ses abdominaux. Parfois, viser la tête ne suffit pas à tuer en un coup. Des petits détails, je vous dis, mais qui ont une importance folle, quand on pense que les ténors du genre ne déplorent plus ce genre d'imperfections. Pourtant, il faut constater que cela n'a que peu d'incidence sur l'effet scotchant de XIII. Son identité, son aventure solo passionnante et ses nombreux modes multijoueurs (voir encadré) lui assurent le statut de grand jeu. Un dernier coup de pinceau en guise de fignolage ne l'aurait pas desservi. M'enfin, le premier FPS en cel shading est français, mesdames et messieurs, et c'est une réussite : voilà ce que nous retiendrons. Prions pour que la mémoire ne nous fasse pas défaut.

**Plume**

**S'inspirant d'un univers d'une richesse affolante et affichant une réalisation novatrice, XIII devient l'un des indispensables de cette fin d'année**

*Je laisse votre imagination faire le lien possible entre l'inscription que porte ce bagnard et la bulle...*

*Sans armes, il vous faudra composer à l'aide de vos poings, ou alors des chaises et autres accessoires à votre portée.*

## Notes

**18 Technique**
Moins 2 points pour la version PS2, les cadres informatifs n'étant pas animés. Pour le reste, c'est très bon

**19 Esthétique**
Du cel shading parfaitement maîtrisé et plutôt fidèle à l'esprit de la bande dessinée.

**16 Animation**
Aucun ralentissement à l'horizon et un frame rate raisonnable

**16 Maniabilité**
Les FPS sans souris ni clavier ce n'est jamais gagné d'avance. Mais c'est très maniable sur les deux versions

**17 Sons**
L'ambiance est mise en valeur par des musiques et des bruitages dignes d'un James Bond.

**16 Durée de vie**
Même avec un faible niveau de difficulté, il résistera. Les modes en écran splitté et online ajoutent un plus indéniable

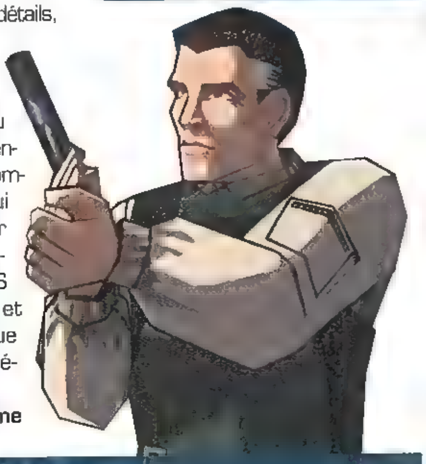
**+ Plus**
Une forte identité graphique. Fidèle à la bande dessinée. Une grande interactivité

**– Moins**
Pas de localisation des dégâts. Des ennemis parfois neuneus

**8/10 Note d'intérêt**

### Plus loin...

*Parlons de la voix de XIII dans le jeu... Il s'agit de Daniel Beretta (!), doubleur officiel depuis 1987 du futur gouverneur de Californie, j'ai nommé Schwarzy ! Il prête en outre son timbre à Sam Fisher, un autre héros Ubi Soft...*



### L'avis de Plume

*[illegible] XIII. Non seulement la charte graphique de l'auteur est là, accompagnée d'un scénar bien adapté au FPS, mais de plus le tout est accrocheur au possible, malgré quelques petites erreurs. La mise en scène est terrible et les différents modes multi complètement affriolants. I love !*

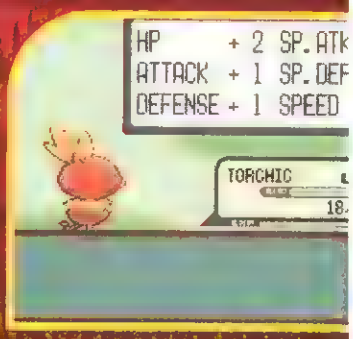
### L'avis de Teckos

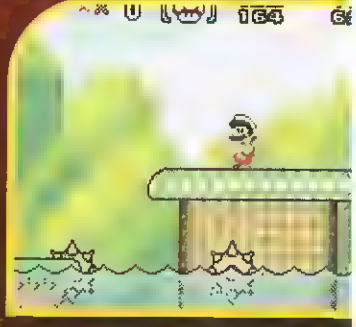
*Bon... je ne vais pas dire que XIII est mauvais. Ce n'est pas possible, vu que j'en ai tartiné 4 pages il y a deux mois. Et puis, de toute façon, ce n'est pas le cas. Pour avoir passé des heures dessus, et l'avoir redécouvert avec le même plaisir pour le test, c'est que soit je suis devenu amnésique entre-temps, soit qu'il est vraiment bon.*

# ACTION REPLAY

## Avec codes pour Pokémon® Rubis™ et Pokémon® Saphir™

## Pour Game Boy Advance™ et SP



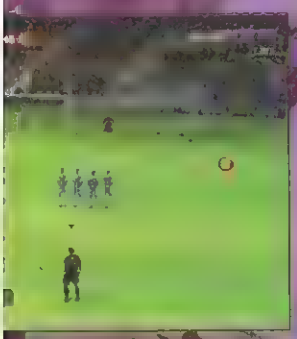
**Vous avez un PC ?**
**échargez de nouveaux codes**
**t sauvegardes sur Internet**

***e système de cheatcode le plus puissant au monde !***

*nez le contrôle des jeux les plus ardus et montrez qui est le boss !*
*rtez vous de tous les mauvais pas en vous dotant de vie, armes et temps infinis !*
*bloquez des niveaux secrets, de nouveaux personnages et véhicules.*
*résent VOUS pouvez devenir tout puissant et vaincre TOUS les jeux !*
*tion Replay est déjà chargé avec des milliers de codes pour tous les derniers et meilleurs jeux*
*A, et vous pourrez facilement les mettre à jour avec de nouveaux codes !*
*rs qu'attendez-vous ? L'Action Replay contient tout ce dont vous avez besoin pour avoir le*
*uvoir aujourd'hui !*

©2003 Datel Design and Development Inc. Action Replay is a trademark of Datel Design and Development Inc. Game Boy Advance and SP are registered trademarks of Nintendo of America Inc. This product is not sponsored, endorsed or approved by Nintendo Inc. The screenshots and game names from Game Boy Advance and SP games are used to illustrate Action Replay's compatibility with these titles, and they are the copyright of their respective owners. Cable and software supplied. PC with internet connection required. Actual appearance may vary. †Subject to availability.

Machines PS2, Xbox et GC — Genre Simulation de foot



# FIFA Football 2004

**Sacrifiant le sacro-saint Dieu du marketing, FIFA 2004 n'a pas été rushé pour sortir avant PES 3. Un véritable événement. Impatients, nous attendions donc une version à la hauteur de nos plus folles espérances. Malheureusement, si les idées sont là, la production EA balbutie encore un peu son football...**

À l'image du regard lointain d'Alessandro Del Piero, Thierry Henry et Ronaldinho, trio de stars ornant la jaquette de FIFA Football 2004, voici maintenant deux bonnes années qu'EA Sports se cherche, ou plutôt cherche à réhabiliter sa série phare. Irrité par la qualité de Pro Evolution Soccer, puis carrément ulcéré par ses impressionnants résultats commerciaux, le géant de Vancouver ne pouvait rester les bras croisés. Mais reconquérir le cœur des joueurs est une quête au long cours, nécessitant une attention toute particulière. Soumettre quelques idées à dose thérapeutique n'aurait pas suffi et, par conséquent, la révolution devait se draper d'habits résolument novateurs. Finis, donc, les fastes gargantuesques et les orgies d'arcade, place désormais à un titre roulant sur des rails résolument plus sobres. Pourtant, malgré la meilleure volonté du monde (et elle est palpable), autant l'annoncer tout de go : le miracle n'aura pas eu lieu. Les qualités de FIFA 2004 sont déjà énormes : toutes les licences, un mode Online inédit (sur PS2), une ambiance de « folaïe » et de nouvelles idées plus que bienvenues. C'est déjà ça de pris...

Même si elles sont moins nombreuses que dans PES 3, les attitudes des joueurs sont fidèlement retranscrites.

La modélisation des stars est juste bluffante. Ronaldo, Henry, Zidane, Beckham, vive le « photo-réalisme » !

Le nouveau mode « Marche » apporte un peu de technicité en permettant de bien travailler les défenses au corps. Classe

## Le plein de bonnes intentions...

L'année dernière marquait l'arrivée du nouveau moteur de jeu de FIFA. Si les efforts restaient visibles, quelques errements n'avaient pu permettre à la simulation d'EA de détrôner l'empereur PES. Aujourd'hui, après 12 mois de travail acharné, l'équipe de Vancouver présente une copie furieusement affinée. Les développeurs se sont ainsi concentrés sur la base de données des joueurs, qui a gagné en volume (+ 30 % par rapport à FIFA 2003), permettant d'obtenir des joueurs au comportement bien plus réaliste. Conséquence directe : le mode Carrière s'est, lui aussi, particulièrement étoffé (course au prestige de son équipe, entraînement des joueurs, remplir des objectifs précis). Au passage, petite pirouette marketing, il est possible, grâce au Football Fusion, d'importer vos sauvegardes de LFP Manager 2004 ! Pas de doute, on ne perd pas le nord chez EA. Quoi qu'il en soit, les nouveautés ne s'arrêtent pas là. On notera en effet un système de corner inédit qui permet d'incarner le tireur ou le receveur. Dans ce dernier cas, la caméra bascule au ras du sol, vous permettant de mieux sentir la tension habitant la surface de réparation. Infiltrer la défense en jouant des coudes est alors aussi jouissif qu'unique.

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Electronic Arts |
| Développeur | Electronic Arts (Canada) |
| Genre | Simulation de foot |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | 4 |
| Difficulté | Variable |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre d'équipes | 350 ! |
| Spécial | Online sur PS2, connex. GC/GBA |
| Existe sur | GBA, PSone et PC |

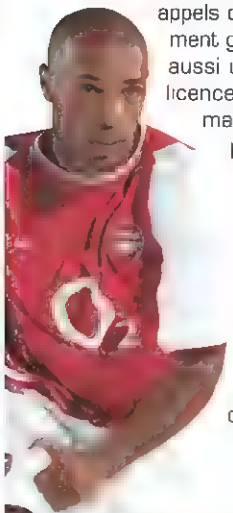
# Malgré des efforts notables, FIFA 2004 ne rivalise pas avec PES 3

*Au-delà des licences, FIFA 2004 propose une véritable attention aux détails, comme les chaussettes remontées de certains footeux*

## Football planétaire

Pour les heureux possesseurs de PS2, FIFA 2004 c'est aussi un mode Online. Pour le moment, le titre propose du jeu en 1 contre 1 (il est possible d'affronter des joueurs européens et américains !), vous laissant toute liberté pour créer vos compétitions internationales. A ce titre, un classement mondial sera même mis en place. Enfin, dernière bonne nouvelle, histoire de mettre le feu au réseau, il est possible d'utiliser le head-set de SOCOM afin d'incendier au de papoter avec vos adversaires. Alors bien évidemment, nous aurions aimé vous dire que tout cela fonctionnait à merveille. Mais non, malheureusement, à cause de problèmes de connexion, nous n'avons pu tester pleinement ce mode Online, ma foi fort alléchant.

Une excellente addition donc. Enfin, un mode « Marche » a été inclus, vous donnant accès à une large palette d'actions. En appuyant sur L1, vous pouvez alors partir en dribble, multiplier les feintes, ou attendre qu'un de vos coéquipiers se lance dans un espace. Apprendre à bien gérer le déploiement de son équipe constitue d'ailleurs l'une des nouveautés de cet épisode, puisque les footeux peuvent faire des appels de balle soit automatiques, soit manuels (notamment grâce au système Off the Ball). Et puis, FIFA c'est aussi une crédibilité, grâce à l'apport des fameuses licences. Outre la présence de toutes vos stars, des maillots et équipes officielles, le jeu propose aussi près de 600 chants de supporters, permettant à chaque grand club de posséder 3, voire 4 ambiances distinctes. Et là, ça déchire tout ! Une furieuse attention aux détails qui permet, par exemple, de conférer une atmosphère différente à un PSG-OM en fonction du stade dans lequel vous vous trouvez (parc des Princes ou Vélodrome). Renforcée par une modélisation précise et la présence de tous les équipementiers, l'immersion est donc totale et permet à FIFA 2004 de balayer PES 3, sur ce point tout du moins...



## Une question de feeling

« Oui, mais... » Voilà probablement comment définir le sentiment qui risque de parcourir les fans de simulations footeuses face à ce nouveau FIFA. En effet, si les efforts sont clairement louables à l'intérieur du rectangle vert, FIFA 2004 n'en demeure pas moins nettement inférieur à PES 3. Outre quelques errements « traditionnels », comme les tirs surpuissants déclenchés à 30 mètres dos au but, ou encore certaines anim' un peu aberrantes (la course des joueurs sans ballon), tout ici est question de feeling. Il subsiste en effet une certaine latence dans l'exécution des mouvements, qui pénalise sensiblement le dynamisme global de la simulation. Les passes paraissent un peu molles, ce qui a des conséquences sur le déploiement du jeu. Heureusement, le système Off the Ball permet d'apporter un peu de souplesse, même si, avouons-le, il n'est pas forcément très intuitif (vous gérez de manière dissociée les courses de 2 joueurs via les 2 sticks analogiques). En clair, le feeling n'y est pas encore... surtout que l'I.A. de vos adversaires est parfois assez surprenante et pas toujours très réaliste (très agressive sur certaines phases de jeu, complètement laxiste sur d'autres). Sans compter que si le jeu demeure très abouti techniquement (magnifiques modélisations), la version PS2 souffre tout de même de quelques saccades (absentes sur Xbox et GC). Rien de bien grave toutefois. Encore trop brouillon, FIFA 2004 n'obtiendra donc « que » la seconde place. Cependant, même si en termes de gameplay l'écart avec PES reste encore conséquent, servi par une pléiade de bonnes idées, le titre d'Electronic Arts progresse (très ?) doucement, mais (très ?) sûrement. C'est désormais à Konami d'en prendre conscience. .

**Gollum**

## Notes

**17 Technique**
*Un moteur 3D éblouissant, même si la version PS2 saccade sensiblement.*

**18 Esthétique**
*Une modélisation ultra soignée des joueurs et des stades. Des replays qui déchirent tout.*

**15 Animation**
*De bonne facture même si qualitativement et quantitativement, la palette d'anim' n'égale pas celle de PES 3*

**14 Maniabilité**
*Désagréable au pad Xbox classique, la jouabilité reste intuitive bien que parfois complexe, sur PS2 et GC.*

**19 Sons**
*Une ambiance de folie avec plus de 600 véritables chants de supporters. LE point fort du jeu !*

**17 Durée de vie**
*Le mode Carrière est poussé à l'extrême et le jeu est compatible avec LFP Manager 2004*

**+ Plus**
*L'ambiance ultra réaliste*
*Le mode Carrière riche et complet.*
*Des nouveautés bienvenues*

**- Moins**
*Quelques saccades sur PS2*
*Une certaine latence dans les commandes.*
*Encore très loin d'un PES 3*

**17 Note d'intérêt**

## Plus loin...

*Lorsque vous rencontrez un développeur ayant bossé comme un damné sur FIFA 2004, il est difficile de ne pas être étreint par un étrange sentiment. Cette sensation que la centaine de programmeurs a réellement conscience de l'enjeu et souhaite apporter du renouveau à la série. Un jour, tant de volonté paiera. Enfin, espérons-le pour leur santé mentale...*

## L'avis de Gollum

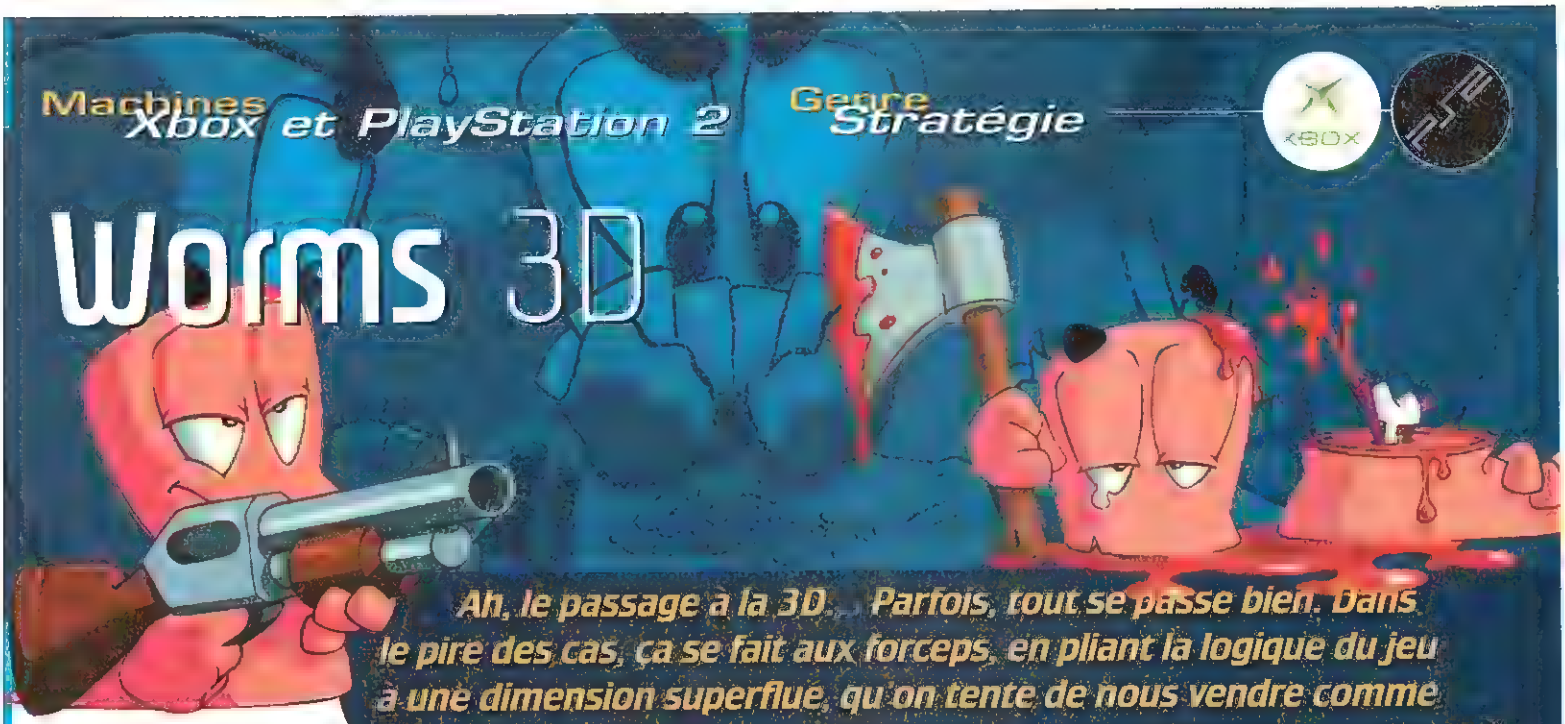
*Les [illegible] Electronic Arts sont notables, mais encore [illegible] et, après [illegible] nouveautés (et certaines sont [illegible] il faut admettre [illegible] ces sensations ce FIFA 2004 [illegible] un PES [illegible] sur la bonne voie, mais la route s'annonce encore bien tortueuse.*

## L'avis d'Angel

*Comme d'habitude, EA a eu de bonnes idées pour cette nouvelle édition, mais n'a pas su les exploiter jusqu'au bout. L'ambiance dans les stades, la qualité de modélisation des joueurs, les animations... Tout ça déchire, mais côté gameplay, on est encore loin de PES, même si on s'en rapproche quand même d'année en année.*

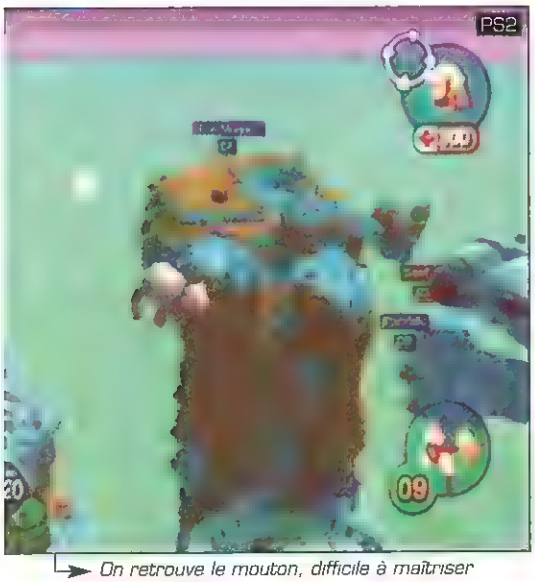
Machines Xbox et PlayStation 2 — Genre Stratégie

# Worms 3D

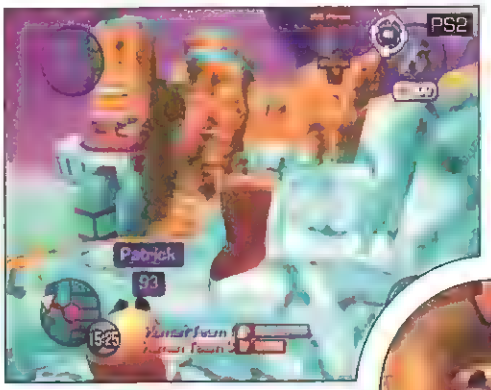


**Ah, le passage à la 3D... Parfois, tout se passe bien. Dans le pire des cas, ça se fait aux forceps, en pliant la logique du jeu à une dimension superflue, qu'on tente de nous vendre comme inéluctable. Quid, donc, de Worms et ses petits vers guerriers ?**

Worms repose sur un principe simple : deux équipes de vers s'affrontent au tour par tour. Les armes variées, associées à... Fast Forward. Oublions. Oublions les descriptions sommaires, les modes solo (décrits dans l'encadré), la mise en situation... Venons-en aux faits. La 3D fait aujourd'hui violence à la huitième merveille du monde. Worms 2D est l'archétype du titre pour joueurs occasionnels : une accessibilité fédératrice, des visuels clairs et colorés, des règles assimilables en deux temps trois mouvements, et une petite note d'humour pour rehausser le tout. Mais il possède également cette marge de progression conséquente, qui peut laisser quatre acharnés batailler jusqu'au petit matin sans avoir vu le temps passer. Il y a de la magie dans l'équ libre de Worms, de celle qu'on ne touche pas impunément. Survivra-t-elle à cette nouvelle incarnation ?




On retrouve le mouton, difficile à maîtriser dans cette version.

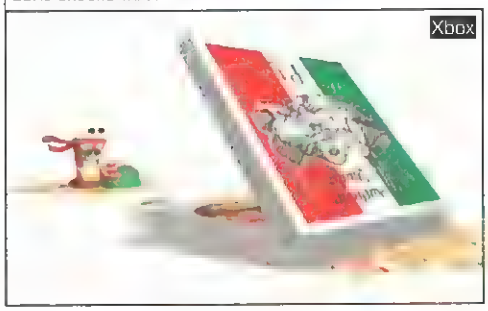


## The big picture

Worms 2D est un titre qui repose sur une lisibilité parfaite : chaque joueur doit dès le départ prendre en compte le placement des vers à l'écran, calculer la distance séparant ses troupes de celles du joueur adverse, noter les crevasses protégées qui permettront de jouer la montre d'un « teleport » fourbe. L'œil anéantit tout espoir de refuge : sous terre, à la surface, tout se voit en une fraction de seconde. D'une caméra parfois hasardeuse, Worms 3D perd un peu de cette immédiateté. La vue de dessus, assez éloignée, offre une vision globale du terrain, mais peine à retranscrire sa topographie verticale. Quelle que soit la façon dont le joueur observe, il se peut qu'un détail important lui échappe s'il ne fait pas preuve de prudence. Au premier abord, on retrouve pourtant le feeling inimitable de Worms, ses armes, et le désir d'enchaîner les parties ne quittera pas le joueur. Pour peu qu'il soit en bonne compagnie devant son écran, jouer à Worms en solo étant à peu près aussi utile que faire du frisbee tout seul

Une des forces de Worms venait de cette proximité problématique entre les combattants, qui obligeait à faire preuve de prudence et de subtilité sous peine de voir son tir provoquer de conséquents dommages collatéraux. Cette donnée semble apparemment bien retranscrite dans Worms 3D, où les environnements aux dimensions restreintes donnent un léger espoir de lutte au coude à coude, de clusters dangereuses et de réactions en chaîne. Toutefois, dans la pratique, il est plus rare de voir

Les nouvelles séquences animées sont excellentes.




## fiche technique

| | |
|---|---|
| Editeur | Sega |
| Developpeur | Team 17 (Angleterre) |
| Genre | Stratégie |
| Nbre de joueurs | 1 2 4 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de dimensions | 3 |
| Spécial | Editeur de niveaux |
| Existe sur | GC |

La première mission du mode Campagne est une parodie de Steven Spielberg

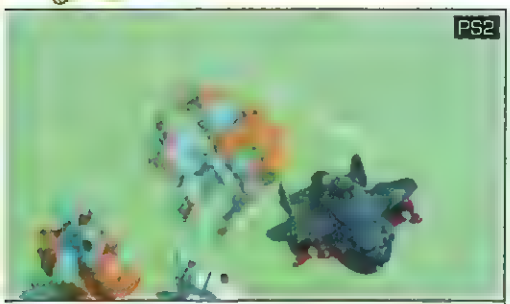
deux Worms assez proches l'un de l'autre pour obtenir un double kill, sans même parler de ces dynamites dantesques qui propulsaient trois ou quatre vers dans la stratosphère. Plus abrupts, comme construits en blocs, les décors excluent les coups de Jarnac, qui voyaient un lombric entraîner dans sa chute la plupart de ses camarades situés à la faveur d'une pente un peu raide

Éole, puissant Éole, père du tir de bazooka aux circonvolutions improbables, gère aujourd'hui chaque direction de sa rose et complexifie la donne, peut-être trop. C'est là l'un des épineux problèmes qui s'imposent au joueur : vers où tirer ? Comment exploiter ce vent qui part en diagonale ? À mesure que l'on progresse, de nouveaux problèmes se posent : quel est le meilleur chemin pour arriver à cet endroit ? Le meilleur angle pour prendre l'adversaire d'assaut, pour détruire ce promontoire sur lequel est juché ce ver ennemi ? C'est donc une nouvelle mécanique de jeu que Team 17 nous impose, à notre corps défendant. Non pas que Worms oublie les règles simples qui l'ont forgé. Non, celles-ci n'ont pas changé, et le joueur se retrouve immédiatement en territoire familier. Après tout, ce n'est finalement pas si mal de se faire un peu violence, le plaisir de jeu étant présent, les mimiques toujours aussi fun et les petites voix toujours aussi jouissives. Seulement, il faut se rendre à l'évidence : on a le sentiment d'avoir enfilé un costume trois tailles au-dessus. Dès lors, une partie de ping-pong s'engage entre cette nouvelle version et son aînée, l'espace ayant ses avantages et ses inconvénients.

## Ne me quitte pas

Car, ce que le titre donne d'un côté il l'enlève de l'autre. Le jetpack devient absolument vital pour explorer les niveaux un peu plus avant, atteindre une position stratégique et rejoindre un ennemi qui se croyait à l'abri. Mais c'est le cœur serré qu'on abandonne la ninja rope verticale, qui d'un glitch savoureux permettait de traverser le terrain en un tour de jeu. Sur la terre ferme, nos petits vers rampent péniblement. Le réticule de visée, très maniable, facilite grandement le passage au gameplay tridimensionnel. Mais il ampute le joueur d'un beau plaisir : le coup de fusil à pompe à grande distance, celui pour lequel chaque pixel de décalage compte. Il est désormais impossible de rater sa cible, quel que soit le gouffre qui vous sépare du joueur adverse. Autant d'habitudes tactiques patiemment apprises, qui se retrouvent d'un coup pulvérisées par cette simple 3D. Ou peut-être est-ce une simple impression, une réticence à laisser derrière moi des soirées entières de 2D jouissive, de vers en équilibre sur un pixel, de replays dantesques sur un kill à trois persos, de dégoût face à une donne de départ, qui me donne trois Worms sur un même pont, et laisse mon adversaire sélectionner l'airstrike avec un petit rire sadique. Il est parfois difficile d'abandonner ce qui a forgé notre amour pour un titre : c'est un peu comme si Worms était parti en gardant les gosses et la maison. Son successeur s'est installé : il est beau, maniable et indéniablement fun. Pourtant, quelque chose me préoccupe. Il me faudra apprendre à vivre avec, sans familiarité forcée. D'aucuns appellent ça la modernité.

**Tristan**

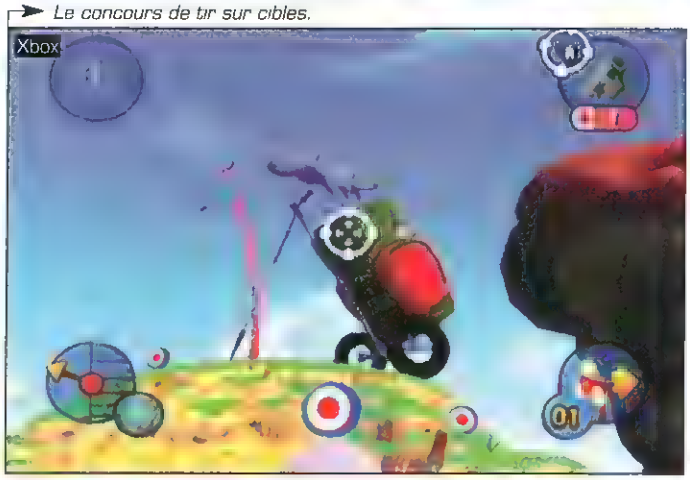



L'airstrike est désormais introduit par une jolie cinématique

## Rémy sans famille

Pour le joueur sans amis, un mode Campagne, aux objectifs variés, vient compléter le tutorial, passage obligé pour se faire la main sur les nouvelles possibilités du titre. Sympathique, sans atteindre des sommets, un mode Mission est également disponible, les missions ayant un peu des allures de mini-jeux (tirer sur le plus grand nombre de cibles en un temps limité, etc.).

Le concours de tir sur cibles.



## Notes

**12 Technique**
Les polygones s'enchevêtrent parfois et la caméra accuse quelques ratés.

**15 Esthétique**
L'univers Worms passe très bien en 3D. Des graphismes ronds et agréables.

**16 Animation**
Les mimiques Actor's Studio des vers sont impayables.

**14 Maniabilité**
Quelques problèmes pour s'y repérer au niveau des sauts.

**15 Sons**
Les petites voix aigrelettes sont toujours aussi efficaces.

**17 Durée de vie**
La saga des Worms reste une légende du multijoueur.

**Plus**
La 3D
Maniable

**Moins**
La 3D aussi
Quelques bugs

**17 Note d'intérêt**

## Plus loin...

*Le saviez-vous ? Lorsqu'on coupe un ver de terre en deux, la partie la plus longue peut se régénérer. Chaque anneau contient en effet les organes nécessaires à la survie de cette charmante petite bestiole, décidément increvable.*

## L'avis de Tristan

[illegible] cet temps [illegible] progression d'un jeu comme Worms ne [illegible] s'embrasser [illegible] vers [illegible] manette. Je vous donne rendez-vous dans un mois, que mes idées sur le titre seront plus claires. J'encourage toutefois les néophytes à s'adonner sans honte à ce petit plaisir coupable, quelle que soit sa plate-forme.

## L'avis d'Angel

Je vais paraître rétrograde, mais pour moi, en passant à la 3D, Worms a perdu une partie de son charme. Les possibilités stratégiques sont réduites à cause de la visibilité limitée qui rend les affrontements trop confus. En clair, tout comme Lemmings en son temps, Worms est pour moi l'archétype du jeu qui ne supporte pas le passage à la 3D.

Machine Xbox  Genre Tennis

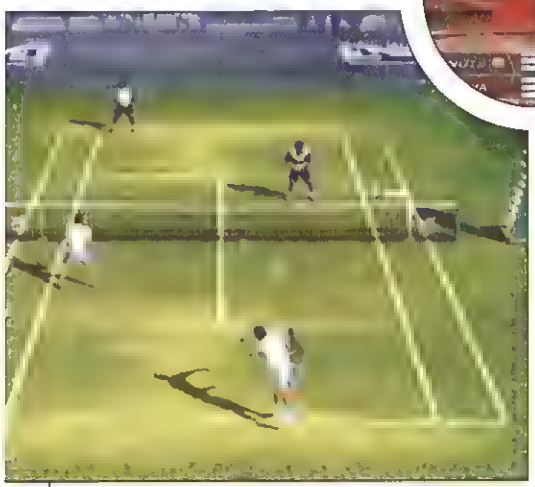
# Top Spin

**Je suis un vieil acteur, je viens d'avoir un enfant, mon fils aîné a fait semblant d'être pilote de Formule 1, j'adore les chiens et je me montre tous les ans à Roland Garros. Qui suis-je ?...**

La Xbox possède un grand nombre de titres, mais aucun jeu de tennis digne de ce nom. Pourtant, on se souvient du tsunami qu'avait provoqué Virtua Tennis sur DC, puis plus tard sur PS2. Il s'agissait d'un titre purement arcade, mais qui offrait tout de même une courbe de progression impressionnante. Du coup, tous ceux qui s'y sont essayés sont littéralement devenus accros. Chez Pam, les développeurs ont visiblement bien compris les ficelles de ce succès, puisqu'ils se sont fixé comme objectif de pondre un titre au moins aussi addictif, qui en profiterait au passage pour gommer tous les défauts du soft de Sega et même offrir de nouvelles possibilités. Eh bien voilà, je dois dire qu'ils y sont arrivés. La prise en main est presque instantanée. Bien que l'on dispose d'une palette de coups hyper complète, qui exploite tous les boutons du paddle, on s'y habitue en moins de deux. On peut ainsi se lancer dans des parties endiablées, seul ou avec des potes, sans passer par la case tutorial qui peut être contraignante dans certains cas. Néanmoins, il ne faut pas s'imaginer que l'on atteint tout de suite un bon niveau. Comme dans Virtua Tennis, il y a une véritable science du placement qu'il faut nécessairement maîtriser. Si l'on veut faire des frappes puissantes et bien placées, il est indispensable de charger son coup. Pour cela, pas de secret : il faut avoir un positionnement parfait sur le court afin de pouvoir anticiper au mieux. Quant aux revêtements, tous les types sont présents, de la terre battue au synthétique, en passant par le gazon. La manière de jouer est bien sûr différente à chaque fois. Sur terre battue, par exemple, il faudra apprendre à jouer avec la glissade. Le gameplay reste ainsi résolument arcade, mais avec quelques éléments bien précis qu'il faut maîtriser.

*La modélisation des joueurs est bonne, très bonne !*

*Certains replays sont pas mal fichus, mais la plupart des angles choisis sont nases*

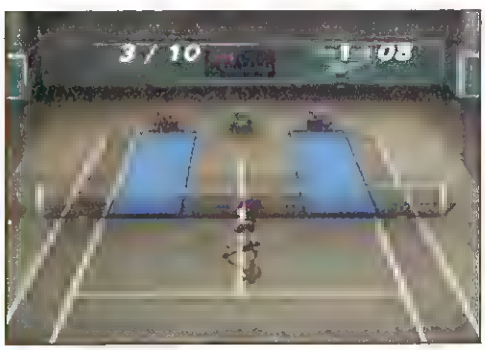


*En double, ça devient n'importe quoi. D'autant que les joueurs dirigés par l'I.A. sont de vraies brèles !*

*Le fameux revers d'Hewitt est parfaitement retranscrit !*

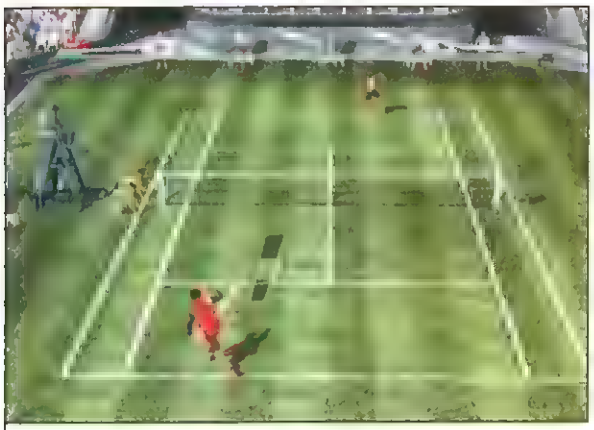
## Fiche technique

| | |
|---|---|
| Editeur | Microsoft |
| Développeur | Pam (France) |
| Genre | Tennis |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes (181 blocs) |
| Nbre de joueurs dispo | 32 |
| Spécial | Xbox Live |
| Existe sur | Rien d'autre |



En termes de grosses nouveautés, on remarque surtout l'apparition de « coups risqués ». En utilisant les deux gâchettes, on peut en effet exécuter des amortis de la mort ou des coups surpuissants qui, bien ajustés, sont quasiment imparables. Mais pour cela, il faut avoir un timing parfait et bien gérer la jauge qui apparaît à côté du personnage, la moindre erreur envoyant la balle hors du terrain ou dans le filet. Voilà une idée toute simple, qui permet de varier son jeu à l'infini et de renverser un échange qui vous était défavorable. Cependant, avant de pouvoir sortir de tels coups avec aisance, il faudra passer un bon moment sur le court.

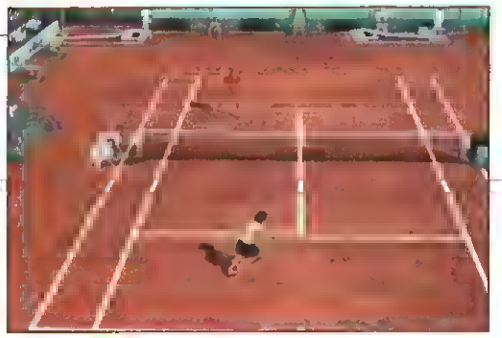
# Sûrement l'un des jeux les plus addictifs du moment



La jauge des coups risqués est difficile à maîtriser

## En direct live !

Semblable à celui de l'ATP. Ainsi, si l'on bat quelqu'un du haut de tableau, on gagnera plein de places, tandis qu'une victoire sur un outsider ne servira pas à grand-chose. Le tennisman créé dans le mode Carrière pourra être utilisé bien évidemment la possibilité de participer à des tournois organisés. Si le système marche bien et que l'on ne subit pas les affres du lag, la durée de vie du titre deviendra juste infinie !



Sans vouloir être sexiste, le jeu avec les tennis-[illegible] est d'une lenteur et d'une mollesse atroces

On dispose, dans le mode Exhibition, de 32 joueurs (16 hommes et 16 femmes), dont certains réellement issus du circuit. On retrouve par exemple Grosjean, Hewitt, Kuerten, Blake, Robredo, ou encore les deux retraités que sont Sampras et Chang. Côté féminin, on a droit à Hingis et Kournikova. Tous ces joueurs sont bien sûr au top niveau et peuvent balancer des coups à 200 km/h les doigts dans le nez. Si l'on veut partir de rien et façonner son propre tennisman comme on le souhaite, il faudra passer par le mode Carrière, qui permet de participer à une saison de tennis complète et de simuler l'ascension d'un jeune joueur. À ce sujet, l'éditeur de tronche est vraiment puissant et propose de customiser son tennisman (ou sa tenniswoman) des pieds à la tête. Ensuite, au niveau des compétences, on trouve quatre paramètres (coup droit, revers, volée et service) que l'on doit améliorer au cours du jeu si l'on veut grimper dans le classement ATP. Pour cela, il est nécessaire de passer par les entraînements, qui se présentent sous forme d'épreuves certes moins délirantes que dans Virtua Tennis, mais tout aussi efficaces. Une fois que l'on réussit le challenge on récupère une étoile correspondant au coup que l'on a travaillé. Cependant, pour éviter d'obtenir le joueur ultime qui sera parfait dans tous les domaines, les développeurs ont eu l'intelligence de limiter le nombre d'étoiles à 14. À nous ensuite de choisir la spécialité du joueur que l'on veut développer, s'il sera meilleur en coup droit, en revers, à la volée, etc. Là où ce mode est beaucoup plus pointu que chez la concurrence, c'est qu'en plus de proposer un nombre incroyable de tournois différents, il introduit la notion d'argent. En effet, pour progresser, il sera indispensable d'amasser suffisamment de dollars pour pouvoir se payer les entraîneurs qui vont bien. Pour cela, il faut gagner des tournois ou être sponsorisé par de grandes marques... Ah, marketing, quand tu nous tiens !



Graphiquement, on atteint des sommets. La modélisation des joueurs est nickel et, surtout, les animations sont parfaites, aussi bien dans les déplacements que dans les frappes. Les meilleurs joueurs disposent même d'anim' perso, comme Hewitt et son fameux revers, ou encore Sampras qui lève la pointe du pied au service. La grande classe ! Bref, vous l'aurez compris, Top Spin n'atteint pas le niveau de simulation d'un Smash Court Tennis, mais les aficionados de Virtua Tennis seront aux anges devant ce titre plein de surprises.

**Angel**

## Notes

**18 Technique**
*Pas un ralentissement, les balles fusent, on court dans tous les sens. Ça décoiffe !*

**17 Esthétique**
*Tout plein de courts différents et bien détaillés, ainsi que de nombreuses tenues pour les joueurs*

**16 Animation**
*Tout est impeccable, même les différents revêtements font varier les animations*

**16 Maniabilité**
*La prise en main est immédiate, mais certains coups demandent de l'entraînement.*

**15 Sons**
*L'ambiance sur le terrain est un peu faiblarde, mais les bruitages des coups sont bons.*

**18 Durée de vie**
*Le mode Carrière est long et avec le online, je ne vous raconte même pas !*

**+ Plus**
*Le mode Online*
*La prise en main*
*Les coups risqués*

**− Moins**
*Des angles difficiles*
*Heu*
*Non rien*

**Note d'intérêt**

## Plus loin...

*Je tiens à rappeler qu'il y a quelques années, Gollum faisait une grosse fixette sur Kournikova (qui, soit dit en passant sort un DVD sur les coulisses de son photo-shoot pour le calendrier FHM, la honte !) et qu'il avait payé à prix d'or une place près du court pour la voir jouer. À la fin du match, il avait même osé lui lancer un « just a little smile my golden pretty butterfly » des plus honteux, qui lui avait valu une année entière de vannes quotidiennes. Voilà, il était temps de déterrer cette vieille histoire !*

En progressant dans le mode Carrière, on accède à de nouveaux tournois comme ceux du Grand Chelem.

Les sponsors vous permettront de gagner du pognon, de nouvelles tenues et raquettes

## L'avis d'Angel

[illegible]

## L'avis de Plume

[illegible]

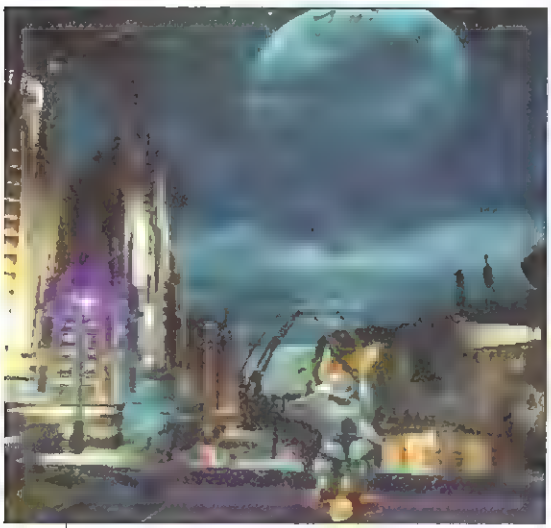
J'arrive Anna !

Machine PlayStation 2 Genre Plate-forme/Action

# Ratchet & Clank 2

**Le fameux duo d'Insomniac Games (les créateurs de Spyro, je vous le rappelle bande d'ignares) est de retour ce mois-ci dans une nouvelle aventure qui cache bien son jeu. Sous des airs très similaires au premier opus, Ratchet & Clank 2 vous réserve en effet tout plein de bonnes surprises.**

Sur le dos de son compère, Clank vous permet de planer dans les airs.



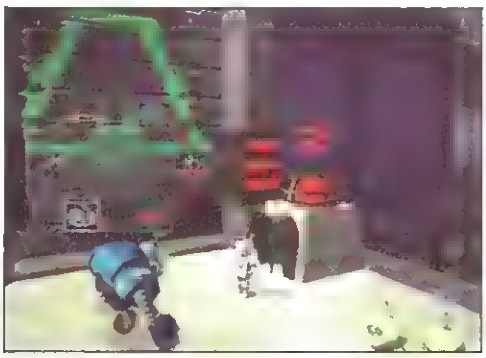
Les environnements sont devenus deux fois plus grands qu'avant !

Tout commence alors que nos deux héros – pourtant intrépides sauveurs de la galaxie dans le premier opus – s'ennuient profondément, regardant les mouches voler et se demandant bien ce qu'ils pourraient faire de leur existence... Après une première aventure aussi mouvementée, le temps leur semble désormais bien long et l'action leur manque terriblement. C'est trop triste la vie de héros, quand on n'a plus de boulot et qu'on tombe dans l'oubli. Bref, alors que nos deux acolytes se trouvent sur le plateau télé de *L'Envers des héros*, interviewés sur leurs exploits passés, les voilà téléportés à leur insu devant l'hologramme du professeur Abercrombie Fizzwidget, P-D.G de MégaCorp. Cet étrange savant propose ainsi à Ratchet et à Clank une nouvelle mission... qu'ils ne refuseront pas, bien entendu ! Un cobaye d'une valeur inestimable vient en effet d'être dérobé, et il va falloir parcourir la galaxie pour le retrouver.

## On prend les mêmes...

Le début du jeu (disons la première heure tout au plus) représente une remise en jambes pour le joueur averti. Les nouveaux venus pourront également se faire au maniement et aux différents principes de jeu, qui restent dans le fond inchangés. On retrouve en effet le même gameplay, le même système d'armes avec le « Select-Prompt », la même interface, les mêmes mouvements... Pour ceux qui débarquent, sachez que l'ami Ratchet possède pour arme principale une clef à molette géante, qui lui permet d'effectuer des combos et de pourfendre ses ennemis au corps à corps. Au fil des niveaux, il récupérera en plus toute une ribambelle d'armes à feu, de grenades et de gadgets en tout genre, véritables marques de fabrique de la série. Chaque ennemi tué et chaque caisse mise en miettes vous rapportent des boulons, monnaie locale qui permet de se payer des munitions et quelques nouvelles armes grâce aux terminaux de vente situés au début de chaque nouvel environnement. Enfin, notre héros porte son compère Clank sur son dos, ce qui lui permet d'obtenir quelques fonctions intéressantes comme le saut amélioré, le planeur, etc.

Bref, la formule semble de prime abord ne pas avoir bien changé, tout en restant d'une efficacité redou-



Le pistolet à lave est bien pratique pour tout déblayer autour de soi.

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Sony C.E.E. |
| Développeur | Insomniac Games (États-Unis) |
| Genre | Plate-forme/Action |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Progressive |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de niveaux | 20 |
| Spécial | 16/9 |
| Existe sur | Rien d'autre |

Un clin d'œil à Jak 2, témoignage du lien fort et du partage de technologie entre Naughty Dog et Insomniac

Un mini-jeu excellent, où Clank devient géant et affronte un de ses semblables à la War of the Monsters !

# Ratchet & Clank 2 impressionne par sa variété, son sens de l'action et ses mini-jeux foisonnants

Il est désormais possible de piloter le vaisseau entre certaines missions

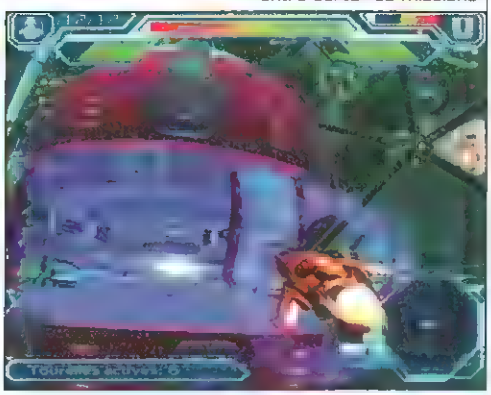
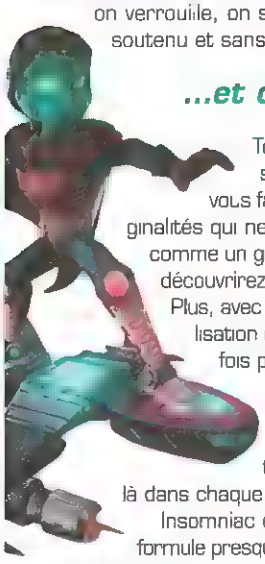


table. La jouabilité, très instinctive, ne souffre d'aucun gros défaut : ça blaste dans tous les sens, on jongle entre les armes selon les situations, on verrouille, on saute, tout cela avec un rythme on ne peut plus soutenu et sans anicroche.



## ...et on rajoute plein de trucs !

Tout juste avant que la lassitude d'une suite sans saveur ne s'installe, le jeu vous prend par la main et vous fait découvrir toutes ses nouveautés, toutes ses originalités qui ne tarderont pas à vous faire scotcher des heures comme un gros nase devant votre téré. Bien évidemment, vous découvrirez rapidement les progrès classiques à la Monsieur Plus, avec de nouvelles armes, de nouveaux gadgets, une réalisation en très net progrès (les environnements sont deux fois plus nombreux, deux fois plus grands et carrément plus beaux et variés qu'avant !).. C'est beau, c'est bien et ça fait plaisir. Cela dit, le plaisir de jeu décuplé de cette suite provient sans aucun doute de toutes les nouvelles phases de jeu, incrustées ça et là dans chaque niveau de manière à toujours renouveler l'intérêt. Insomniac est arrivé à trouver un rythme sans rupture, une formule presque alchimique qui vous fait avancer sans cesse sans jamais avoir l'impression de faire la même chose. Le côté répétitif du premier épisode a complètement disparu.

## Mini-jeux, maxi-plaisir

Insomniac a donc tout donné pour créer un nombre impressionnant de mini-jeux. Impossible de les compter tellement ils sont nombreux ! De temps en temps, il s'agit simplement de phases un peu spéciales au cours d'un niveau, mais c'est à chaque fois un régal. Clank est, par exemple, réellement jouable cette fois, mais n'ayant pas la force de son pote, il doit prendre le contrôle de robots via un système d'ordres simples mais sujet à des puzzles intéressants. Nouveauté attendue, vous devrez cette fois réellement piloter votre vaisseau durant certains voyages, pour des phases de shoot à la Star Fox assez sympatoches. Il y a également du deltaplane, des grinds en série sur les filins, du jet pack, des expéditions forage dans un désert gigantesque, des énigmes à résoudre pour ouvrir certaines portes, une arène de combat pour gagner des boulons, des courses de speeder à la WipEout... Je me torture le bulbe pour me rappeler de tout, mais peu importe, vous prendrez d'autant plus de plaisir à découvrir tout ça chez vous. En tout cas, ces événements viennent nous rafraîchir toujours au bon moment, tandis qu'on se demande tout le temps ce que nous réserve le niveau suivant. Insomniac a trouvé un équilibre et un rythme qui forcent le respect. C'est ce qui m'a le plus bluffé ici et c'est sans aucun doute une marque évidente de talent.

**Julo**

## Évolution, Action

Non content de nous avoir fourni une multitude de mini-jeux et d'épreuves originales en tout genre, Insomniac a également pensé qu'il serait bon d'ajouter une sorte de dimension RPG à cette suite. Ainsi, plus Ratchet tue d'ennemis et plus il monte en expérience. Il gagne des points de vie, de nouvelles armures... Même son équipement est évolutif, puisque la plupart des armes deviendront de plus en plus puissantes si vous les utilisez souvent. Certaines upgrades permettent en outre d'ajouter des fonctions à votre équipement et même à votre vaisseau pour qu'il soit plus performant durant les scènes de shoot'em up ! Autant dire qu'il faut jouer des heures et des heures et gagner des tonnes de boulons pour pouvoir dénicher le secret de chaque flingue, découvrir tous les gadgets du jeu et obtenir les upgrades ultimes. Impressive !

## Notes

**17 Technique**
*Un moteur amélioré qui offre des niveaux immenses et des graphismes somptueux*

**18 Esthétique**
*Des environnements ultra variés et toujours designés avec talent. Une belle démonstration*

**16 Animation**
*Les persos bougent plutôt bien et les ralentissements sont juste inexistants*

**17 Maniabilité**
*Les possibilités et les phases de jeu sont nombreuses, la prise en main est toujours optimale*

**16 Sons**
*Des bruitages très efficaces et des musiques excellentes toujours dans le ton.*

**15 Durée de vie**
*Malgré les excellents mini-jeux, on n'y revient pas forcément. Mais l'aventure est longue comme il faut.*

**+ Plus**
*Une variété impressionnante. Technique et esthétique au top. Gameplay ultra bien réglé.*

**- Moins**
*On peut le trouver très similaire au premier, mais on remballe vite son a priori !*

**8/10 Note d'intérêt**

## Plus loin

*D'après bien des rumeurs, Insomniac Games ne serait pas du genre à chômer... Ce deuxième épisode est à peine sorti que l'on entend déjà parler d'un Ratchet & Clank 3. Un projet de jeu online serait également à l'étude. Allez savoir si tout cela est vrai...*

## L'avis de Julo

*La première heure de jeu laisse à penser que cette suite n'a rien d'originale... Mais on revient vite sur cette idée ! Les situations sont ultra variées, le gameplay réglé comme une horloge suisse, la difficulté savamment dosée, les mini-jeux super fun, les armes délirantes... Un grand jeu de plate-forme/action, qu'on se le dise !*

## L'avis d'Angel

*Les potes de Naughty Dog ont vraiment fait du super boulot avec Ratchet & Clank 2. Plus joli, plus complet, plus long, mais aussi plus dur que le précédent volet, le nouveau titre d'Insomniac s'inscrit directement dans le Hall of Fame des jeux de plate-forme de cette fin d'année.*

Machines Xbox, PS2, GC

Genre Snowboard

# SSX 3

**Moi, le snow, c'est ma grande passion. Les posters de Karen Ruby tapissent ma chambre... D'ailleurs, j'ai même participé à la motion capture de SSX 3 : les gaufres, c'est moi ! Du coup, avec les quatre membres fracturés, je me charge du test.**

SSX 3 reprend les éléments des précédents volets tout en apportant une nouvelle touche plus sérieuse et en exacerbant la sensation de liberté. L'ensemble du jeu se déroule sur une seule montagne divisée en trois pics, représentant chacun un niveau de difficulté, de façon totalement cohérente. Il est possible de la dévaler d'un seul trait (sans temps de chargement) en une demi-heure. C'est d'autant plus grisant lorsque l'on sait à quel point les pistes sont vastes et bourrées de raccourcis. Avant d'y parvenir, il vous faudra venir à bout de différentes missions dans le mode « conquête de la montagne », dans lequel vous dirigerez votre surfeur favori parmi les dix proposés. Il s'agira de vous balader à la recherche de challenges différents, histoire de progresser dans tous les domaines. À vous les courses, les duels ou les big airs gourmands en figures. Une fois tout cela accompli, il sera bien évidemment permis de se la donner grave sans compétition, seul ou contre un ami, voire contre des amis, sept au maximum en plus de vous si vous avez une PS2 et le modem adéquat.

Difficile d'imaginer un jeu de snowboard sans de bons gros half-pipes. C'eût été un sacrilège

## La montagne, ça vous gagne

D'un point de vue purement technique, ça dégage les bronches. Les trois versions tirent parti de nos consoles pour notre plus grand plaisir : textures ultra fines, vitesse folle, espaces colossaux et profondeur de champ abracadabrante font de ce soft une véritable merveille. Les éclairages et les variations climatiques en temps réel sont à tomber le cul dans la neige, sans parler de l'allure des éboulements ou des avalanches qui viennent pimenter certaines descentes. La variété proposée pour cette unique montagne s'avère affolante. Tout comme cela est le cas pour les tricks, qui s'opèrent très aisément. La principale nouveauté sur le plan de la maniabilité tient en la possibilité de se redresser d'une chute en tapotant sur le bouton demandé. Assurément réaliste. Gravement scotchant, le soft ne souffre que de peu de défauts. Sa difficulté peut rebuter et certains « gaufrages » semblent injustes alors que l'atterrissage paraissait bon. Néanmoins, les sensations pures sont « in da house » avec ce soft à la hauteur de ses ambitions : faire venir l'hiver avant l'heure !

**Plume**

Hop, sans les mains, comme ça, tranquille ! Le snow, c'est décidément beaucoup trop facile..

La signalisation vous aidera naturellement à vous diriger vers les endroits auxquels vous désirez accéder

## Notes

**18 Technique**
Pas de doute, chez Black Box, on sait mettre des claques techniques. Il faut le voir pour le croire

**17 Esthétique**
Que ce soient les personnages ou les décors, on est face à du grand art ! Aucune faute de goût.

**17 Animation**
Des chutes de frame rate quasi imperceptibles lorsqu'on passe dans des zones surchargées. Sinon c'est parfait.

**16 Maniabilité**
Un peu plus adaptée sur PS2, la maniabilité est bonne et les tricks s'enchaînent bien

**16 Sons**
Les ziks sont en accord avec le style du jeu, le DJ se la donne grave, que du bon pour l'ambiance

**16 Durée de vie**
Vu comment SSX 3 est bateze vous risquez de galérer pour le finir ne serait-ce qu'avec un seul perso

**+ Plus**
Techniquement incroyable.
Une liberté démentielle
Une maniabilité royale

**− Moins**
Hyper difficile
Pas très tolérant sur les réceptions.
Parfois trop grand

**18 Note d'intérêt**

## Fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | EA Sports BIG |
| Développeur | EA Black Box (Canada) |
| Genre | Snowboard |
| Nbre de joueurs | 2 (8 online sur PS2 seulement) |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Difficile |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de persos jouables | 10 |
| Spécial | La montagne en 30 mn |
| Existe sur | GBA |

## Plus loin...

Non contents de nous offrir un jeu de snow insolent sur le plan de la réalisation, EA Black Box est aussi à la base de Need For Speed Underground qui s'annonce lui aussi comme une tuerie. Wait & see...

## L'avis de Plume

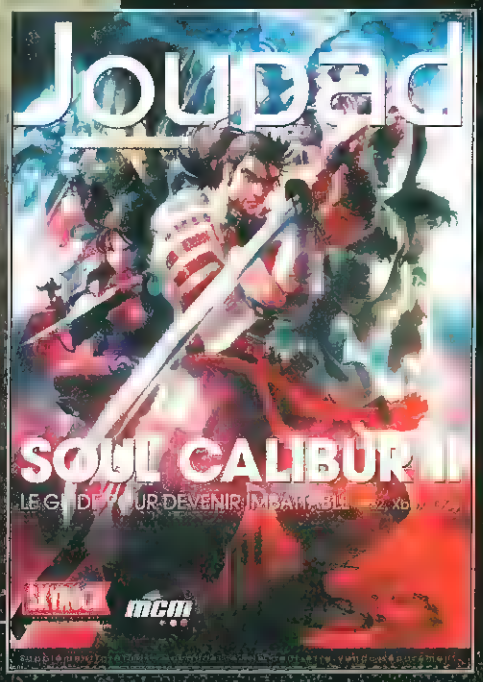
Je [illegible] un pic phénoménal [illegible] SSX 3. Beaucoup [illegible] voire le titre a su trouver une maturité. Sa réa[illegible] qui l'entre en font un des tout meilleurs jeux de [illegible] avant de filer aux sports d'hiver !

## L'avis de Karine

Ce troisième épisode de SSX parvient à surprendre. Non seulement c'est super beau mais en plus le rendu de la neige est plus vrai que nature et on fait le plein de sensations. Plus de liberté, un max de combos et toujours cette ambiance bien fun. Youpiiiiiiiiiiiiiii !

# ABONNEZ-VOUS

## Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois




## + son booklet

## 1 an (11 nos) = 39,90 €

## au lieu de 60,50 € soit 34 % de réduction

## BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11 nos + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50 €~~*, soit 20,60 € d'économie !**

JP47

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_

Ville : _____

Date de naissance : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_

e-mail : _____

Téléphone : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire

❑ CB n° ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_

Expire le : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Offre valable jusqu'au 31 décembre 2003 et réservée à la France métropolitaine *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27)

Machine PlayStation 2 Genre Action/aventure

# Gregory Horror Show Soul Collector

**Voici venu le moment de tester le jeu qui m'a fait le plus tripper depuis cette rentrée. Enfin un titre qui prouve que l'on n'a pas besoin d'une cascade d'effets spéciaux et de polygones pour s'amuser. Ça fait du bien !**

Il y a quelques titres comme ça, que l'on n'attend pas vraiment mais qui, une fois entre nos mains, révèlent toute leur puissance intrinsèque. C'est le cas de Gregory Horror Show, qui, lors de l'E3, nous avait juste paru intéressant d'un point de vue esthétique, sans plus. Le mois dernier, la preview nous avait déjà bluffés par sa mise en scène et nous avait surtout permis de constater que, malgré des graphismes ultra simplistes, le titre n'est pas destiné aux enfants. Loin de là même...

## Et la Mort apparut !

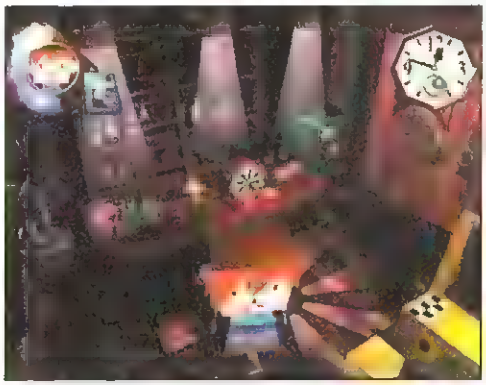
Contrairement à ce que pourrait laisser entendre le titre, Gregory n'est pas le héros du jeu. Il s'agit juste du propriétaire de l'étrange hôtel dans lequel on se réveille. En effet, l'histoire commence lorsque la Mort (coiffée d'un chapeau aux couleurs de la Suède !) nous apparaît en rêve et explique rapidement la situation : Gregory, un rat bien mystérieux, tient un hôtel dans lequel les étranges occupants gardent précieusement des âmes et empêchent ces dernières d'être prises en charge par la Faucheuse. Votre job consiste alors à récupérer ces âmes pour les rendre à la Mort, afin qu'elle puisse faire son boulot en les emmenant jusqu'au purgatoire. Pour accomplir cette mission, il faut donc se balader dans les couloirs de l'hôtel et dans ses différentes chambres, à la recherche de l'indice qui permettra de comprendre le point faible des pensionnaires et de leur faire lâcher la précieuse fiole contenant l'âme. Voilà donc de quoi il s'agit : une sorte de Resident-like absurde, dans lequel aucune arme n'est utilisée. Ici, en plus de parler avec tous les gens que l'on rencontre (quand ils ne nous courent pas après pour nous faire du mal...), il faut espionner, suivre les gens, regarder par les trous de serrure et épier les conversations. Tout cela bien sûr sans se faire repérer. Du coup, le titre inclut une gestion du temps assez évoluée. Tous les personnages ont un planning bien précis, qu'il faut connaître quasiment par cœur...

Une fois que vous avez pris leur âme, les occupants passent leur temps à vous poursuivre. C'est là qu'il faut être discret et pratiquer l'infiltration.

L'un des occupants nous défiera dans une sorte de jeu de l'oie.

Les décors sont réussis. Notez au passage la gestion des ombres en temps réel...

Les indications vous guident souvent, à la manière d'un jeu d'aventure old school, genre Monkey Island.

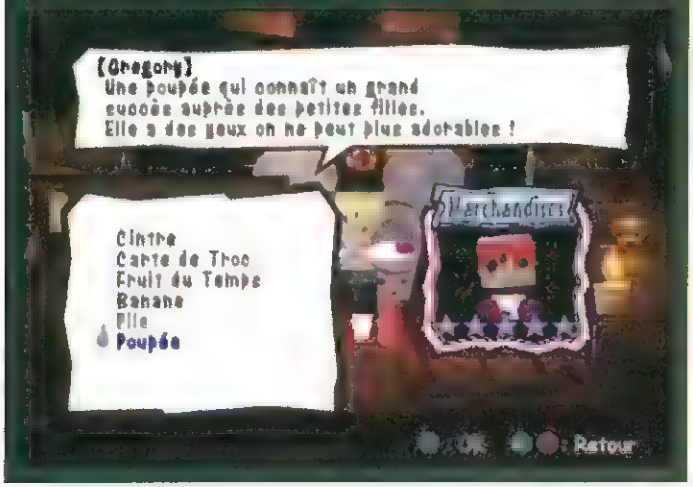


## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Capcom |
| Développeur | Capcom (Japon) |
| Genre | Action/aventure |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 (+1 à débloquer) |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes (706 KB) |
| Nbre d'âmes à sauver | 12 |
| Spécial | Sélecteur 50/60 Hz |
| Existe sur | Rien d'autre |

## La petite boutique des horreurs

Dans le hall d'entrée de l'hôtel, vous tomberez sur une boutique dans laquelle on trouve divers objets aussi inutiles que débiles, comme la salade de ciseaux, les canettes vides, mais aussi de la nourriture ou des ustensiles indispensables à la progression. Ces derniers peuvent être échangés contre les items de l'inventaire. Mine de rien, pour certaines phases, il sera indispensable d'y passer et d'y faire des emplettes.



Voici la chambre dans laquelle vous pourrez dormir, vous détendre en lisant un livre et consulter vos notes sur les pensionnaires de l'hôtel.

**Rien que pour la tronche de la Mort suédoise, le jeu mérite un cigare !**

Par exemple, Machin va souvent au bistrot à l'étage et y passe quelques heures, puis repart cuver dans sa piaule ; un autre perso cherche désespérément sa poupée. . Et c'est ainsi pour tous les occupants. Comme l'horloge tourne, notre héros ne peut pas passer sa vie à errer dans les couloirs, sous peine de souffrir de la fatigue et autres maux causés par le manque de sommeil. On peut ainsi être frappé de mélancolie, de nervosité ou de tourment, ce qui affectera votre comportement en vous empêchant de courir ou en troublant votre vision, par exemple. Ainsi, il faut penser régulièrement à retourner dans sa chambre pour dormir, ou bien lire un bon livre parmi ceux qui traînent un peu partout. Une certaine réflexion et une bonne gestion de l'emploi du temps sont donc nécessaires pour pouvoir évoluer dans l'univers bizarre de ce Gregory Horror Show. Ce qui prouve que, contrairement à ce que l'on pourrait croire au premier coup d'œil, le titre offre un gameplay chiadé et surtout (chose rare de nos jours) bien carré malgré son aspect simpliste

Le cuisinier vient de comprendre que vous avez foutu la zone dans sa soupe.

Infiltration oblige, il est possible de se pencher pour jeter des coups d'œil en fourbe

### Un régal pour les yeux

Outre ce système de jeu vraiment sympa, qui demande un minimum de neurones et un art du « stealth » à toute épreuve, le titre bénéficie d'une esthétique carrément béton Le parti pris du minimalisme graphique fonctionne à la perfection. Si les décors sont relativement detaillés, les différents personnages, eux, possèdent un design extraordinaire. Que ce soit l'infirmière lézard toute rose, obsédée par les prises de sang, Cactus Man le zappatiste frustré, Clock Master le maître du temps, TV Fish le poisson-télé fantôme ou encore le puissant chat zombie, tous sont génialement designés ! Leur aspect enfantin donne un look jamais vu jusque-là. Idem pour les doublages qui, bien qu'intégralement en anglais (mais sous-titrés en français), ont la super classe ! Du coup, pour peu que l'on soit réceptif au genre, on se prend immédiatement au jeu Parmi les points négatifs enfin, puisqu'il faut tout de même en parler, on peut citer la durée de vie relativement courte. En effet, s'il est vrai que l'on passe pas mal de temps pour récupérer une âme, il n'y en a que douze en tout.. Et le pire, c'est qu'une fois que l'on sait comment s'y prendre, on peut boucler l'aventure en un temps record. Pour la replay-value, donc, c'est bof, bof. Au total, Gregory Horror Show fait définitivement partie de ces jeux qui offrent une expérience certes courte, mais intense ! Amen !

**Angel**

## Notes

**15 Technique**
*Rien de particulier, mais certains effets sont bien fichus, notamment les ombres*

**18 Esthétique**
*Ça déchire ! Le design cubique et coloré donne une touche artistique au titre. Un régal pour les yeux*

**15 Animation**
*Il n'y a pas beaucoup d'animations, mais en même temps c'est le parti pris esthétique qui veut ça*

**16 Maniabilité**
*Ça se contrôle comme un survival de base Pas de problème de caméra non plus*

**16 Sons**
*Le doublage (en anglais) est réussi et l'ambiance sonore colle parfaitement à l'esprit du jeu*

**13 Durée de vie**
*Une fois qu'on a récupéré toutes les âmes on peut éventuellement recommencer, mais c'est pas dit.*

**Plus**
*L'esthétique*
*Le gameplay original*
*La Mort suédoise !*

**Moins**
*La durée de vie*
*Amen*

**17/20 Note d'intérêt**

### Plus loin...

*Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Gregory Horror Show n'est pas une création pure de Capcom. Il s'agit en fait de l'adaptation d'un dessin animé qui avait déjà été décliné en jeu de cartes. En revanche, il n'existe pas de figurines disponibles... et là je dis faute !*

La Mort suédoise est définitivement surpuissante !

### L'avis d'Angel

*J'adhère à fond les pastèques à ce genre de jeu où [illegible] courbe aux polygones. Cela permet d'avoir des titres comme Gregory Horror Show, qui propose une superbe ambiance avec un gameplay bien pensé et une esthétique incroyablement originale. C'est un peu court, mais perso, j'en prends un pied monstrueux !*

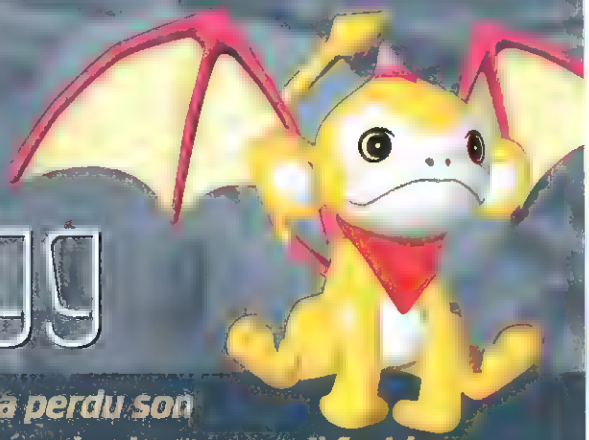
### L'avis de Pluma

*C'est bonheur que ce petit jeu ! Je ne m'attendais ni à une esthétique de ce calibre ni à une ambiance aussi particulière, mais plutôt à un Luigi's Mansion pour n'enfants ultra classique. Eh bien voilà, ça m'apprendra à avoir des préjugés ! Si vous cherchez du dépaysement, c'est par ici.*

Machine GameCube

Genre Plate-forme

# Billy Hatcher and the Giant Egg



**Malheur ! Le monde de Billy a perdu son soleil ! La voûte nocturne s'est figée, dardant son œil froid sur le peuple gallinacé. Pire, le voilà désormais condamné à une éternité de redifs d'Histoires naturelles... Pom, pom, pom**

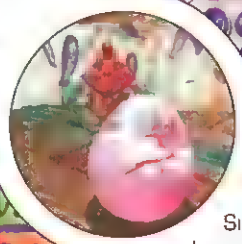
La suite, on la connaît : dépressions en pagaille, hausse du prix du grain, instabilité politique, putsch, chape de plomb.. Bref, le chaos dans la basse-cour. Mais voilà Billy et ses comparses, décidés à faire la lumière sur les manigances des fourbes corbeaux, instigateurs de cette nuit prolongée. Bien à l'abri dans son costume de poulet, la nouvelle égérie de Yuji Naka, homme de tête de la Sonic Team, débarque sur le Cube avec la ferme intention de se faire une place au soleil de la plate-forme. Si cette passion soudaine pour nos amis à plumes a de quoi surprendre, le jeu, lui, semble tout droit sorti du petit Miyamoto en 10 leçons, la monotonie en plus et la maniabilité Nintendo en moins.

## Pâques au cimetière

De prime abord, Billy semble bien démuni face aux légions corbacs. Vulnérable au premier taquet venu, il devra son salut aux nombreux œufs placés sur son chemin, les poussant à longueur de niveau, en bon petit Sisyphe du poulailler. Il peut, pêle-mêle, les projeter sur les adversaires, s'en servir pour accélérer pendant un court instant, rebondir au sol pour gagner de l'altitude ou rouler le long d'une pente lors de séquences en toboggan assez corsées. Seul problème : la physique de l'œuf est on ne peut plus hasardeuse. Lors de rebonds pour atteindre une plate-forme surélevée, il n'est pas rare de voir Billy retomber inexplicablement, laissant son œuf narquois coincé seul en haut de la plate-forme. Il faudra alors attendre une petite éternité que messire coco daigne respawner, ou bien revenir en arrière dans le niveau dans l'espoir d'en trouver un nouveau... Plus angoissant, les œufs nécessitent un certain espace pour être manipulés efficacement. À la faveur d'étranges propriétés adhésives, ceux-ci restent collés à Billy tant qu'il est en mouvement. Mais dès lors que ce dernier marque une pause, l'ami ovale se fait la malle. En progressant à tâtons sur une plate-forme étroite, il n'est pas rare de s'arrêter, même involontairement, et de perdre contact avec son œuf : celui-ci reste alors en équilibre précaire au bord de l'abîme, le joueur tentant tant bien que mal d'en reprendre le contrôle, au risque d'une chute sans retour. Paradoxalement, notre héros répond au quart de tour et sans cette physique cruelle, le titre aurait pu tirer pleinement parti d'une idée originale et assez plaisante... Par-delà l'identité sexuelle

*La galerie vous permet de garder un œil sur les œufs découverts.*

*Les œufs sont fragiles et se craquellent à mesure qu'ils encaissent des dégâts.*



*À droite de la carte du monde, la GBA vous permet de télécharger les mini-jeux cachés.*

*Le titre bénéficie d'une belle profondeur de champ*

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Sega |
| Développeur | Sonic Team (Japon) |
| Genre | Plate-forme |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Difficulté | Facile |
| Continues | Oui |
| Nbre de niveaux | 7 |
| Spécial | Connexion GBA |
| Existe sur | Rien d'autre |

Parmi les missions récurrentes, on peut citer la course contre des animaux géants.

# Billy Hatcher peine à se démarquer de la concurrence : une petite déception

Les rails bleus vous permettent de rouler en compagnie de votre œuf

trouble de ce cher Billy, qui endosse des instincts bien maternels pour un jeune homme de son âge, cette grande « pâquerie » joue avant tout le ressort de la « collectionite » aiguë : 72 œufs sont disséminés à travers les niveaux, reconnaissables à leurs couleurs et motifs. En écrasant les fruits placés sur sa route, notre coco croît jusqu'à maturité . reste alors à le faire éclore d'un cocorico retentissant. Si certains contiennent des bonus réglementaires, du type recharge d'énergie ou vie supplémentaire, d'autres verront naître de charmants animaux liés aux éléments fondamentaux, propres à la résolution d'énigmes à l'audace structurelle folle, du type éteindre des flammes grâce à un monstre d'eau. Hum, hum... Pareillement engoncés dans un classicisme pesant, les différents environnements reprennent à la lettre les grands thèmes du petit plate-former illustré, avec un monde de feu, de glace, forestier, désertique... Visuellement charmant, à défaut d'impressionner, Billy aurait pu satisfaire les jeunes joueurs s'il ne faisait preuve d'une difficulté rebutante, souvent liée à sa maniabilité castratrice.

## Chick in progress

Le titre joue abondamment sur les fondations instaurées par Mario 64, à savoir des niveaux conséquents revisités par toutes les routes possibles et imaginables grâce à un découpage par missions, malheureusement très linéaires. Frustré de ne pouvoir flâner tranquillement, il devient plus difficile de s'attacher aux environnements. On attend tout au long du jeu une surprise qui ne vient pas, de ces séquences mémorables qui font qu'après avoir éteint la console, un passage restera gravé dans notre mémoire. Mais il faut se rendre à l'évidence, Billy Hatcher manque singulièrement d'âme : à l'exception du concept des œufs, tout, ici, a été vu cent fois. On retrouve par ailleurs les mêmes missions d'un niveau à l'autre (occire cent adversaires, libérer le sage du village pour ramener le soleil, faire la course avec un animal...), ce qui renforce un peu plus la monotonie du titre. Les quatre personnages ne diffèrent aucunement dans leurs caractéristiques, et leur personnalité inexistante peine à nous les faire prendre en affection. Nous voilà donc face à l'exemple embarrassant d'un jeu bien réalisé, certaines touches témoignant d'un réel effort dans la finition, mais si convenu et mal étudié dans quelques aspects cruciaux qu'il en devient parfois source de frustration. On aurait aimé voir la Sonic Team s'aventurer sur les territoires hallucinés qui avaient donné naissance à Nights sur Saturn, mais Billy Hatcher, loin de s'affranchir des codes d'un genre pour apporter sa pierre à l'édifice de la plate-forme, se borne à les rabâcher sans génie

**Tristan**

## Egg fighter

Le mode multijoueur vous permet de prendre part à des combats d'œufs en arène, dans des décors inspirés des environnements du titre. Différentes règles sont disponibles et ce mode peut faire office d'intermède sympathique entre deux parties solo. On lui préférera toutefois les mini-jeux GBA, son intérêt n'égalant pas la folie des mini-games d'un Super Monkey Ball

Les œufs d'or contiennent les sages poulets locaux, chargés de ramener le soleil dans les niveaux.

Dans une touche très Sonic, ces anneaux vous propulsent à vitesse grand V à travers le niveau.

## Notes

**16** **Technique**
*Une bonne profondeur de champ. La caméra est tout à fait satisfaisante*

**16** **Esthétique**
*Un jeu de plate-forme mignon et coloré : une recette classique qui fonctionne*

**15** **Animation**
*Pas de bugs, pas de ralentissements, tout va très bien*

**12** **Maniabilité**
*Sans la physique hasardeuse des œufs celle-ci serait parfaite*

**14** **Sons**
*Des thèmes sucrés jusqu'à l'overdose. Les bruitages sont sympas, avec moult caquetements de poules*

**15** **Durée de vie**
*Quête principale courte, mais des secrets à débloquer. Mode multijoueur et mini-jeux GBA sauvent la mise*

**+** **Plus**
*Le coco system*
*Le mode multi*
*Les mini-jeux*

**−** **Moins**
*La maniabilité linéaire.*
*Peu surprenant.*

**6,0** **Note d'intérêt**

## Plus loin...

*Simple coïncidence ? Billy Hatcher est également un joueur de baseball américain ayant mis fin à sa carrière en 1995. Je précise qu'en dépit d'efforts répétés, il fut impossible de trouver la moindre batte dans le titre de la Sonic Team.*

## L'avis de Tristan

## L'avis d'Angel

*Vous savez, « les cordillas », ce a toujours été mon truc. D'ailleurs, ma mère en fait des super bonnes, aux pommes de terre. Au secours comment elles sont succulentes ! Même que des fois, elle ajoute un peu d'oignon et là c'est carrément l'extase ! Sinon, à part ça, Billy Hatcher est bien mais pas top !*

Machine PlayStation 2 Genre Rallye

# World Rally Championship 3

**Les jeux de rallye se suivent et se ressemblent. Le mois dernier, on a eu Colin McRae, et maintenant on attaque l'autre poids lourd, WRC. Comme d'hab', les différences entre les deux écoles sont flagrantes. Vous allez savoir pourquoi.**

À l'époque des 32 bits, il y a toujours eu deux écoles en matière de jeu de rallye. D'un côté, Colin McRae, qui jouait déjà la carte de la simu alors que, de l'autre, le très lyonnais V-Rally était beaucoup plus axé arcade. Maintenant que les 128 bits ont pris le relais, Infogrames (ou Atari, au choix...) s'est bien fait blouser par Sony qui est entré dans la danse avec WRC. En effet, alors que Codemasters a toujours maintenu Colin au top, V-Rally, lui, n'a pas tenu la cadence imposée par les deux mastodontes de l'édition. Exit donc la french touch de la future, à présent il ne reste plus que WRC et Colin McRae dans la place, le troisième larron s'étant gentiment fait éjecter. Alors que le mois dernier on a pu constater que le quatrième volet de Colin avait su corriger les défauts de son prédécesseur pour devenir une nouvelle référence, on va voir à présent si WRC a su lui aussi progresser.

## Plein comme une huître

Tout d'abord, contrairement à ce qui avait été annoncé à l'E3 et ailleurs, ce nouvel opus ne sera pas jouable online. Nicht, nada, queud, nibe... Même pas un pauvre classement mondial, alors qu'Evolution nous avait annoncé 22 participants simultanément en réseau. Si même les jeux made in Sony ne tiennent pas leurs promesses en termes de contenu en ligne, on n'est pas sorti de l'auberge (NDTeckos : espagnole muahahaha... erm)... Cela dit, passé cette déception, en lançant le titre, on se rend compte que l'on est en terrain connu. En effet, on bénéficie une fois de plus d'une utilisation optimale de la licence WRC. Ça veut dire que l'on retrouve tous les pilotes et les écuries officiels sans exception (à part Colin McRae, mais vous vous doutez pourquoi...), ainsi que tous les parcours ultra détaillés du championnat, y compris la nouvelle épreuve de Turquie. Comme d'habitude, l'emballage est soigné. On a droit à des vidéos et à un historique pour tout et n'importe quoi, à tel point que l'on pourrait se croire en possession d'une encyclopédie interactive du rallye façon Encarta. Maintenant, il faut savoir si le contenu en termes de jeu est à la hauteur du reste, et ça, ce n'est pas gagné.

Avec les voitures « extrêmes », on a tendance à décoller à chaque bosse.

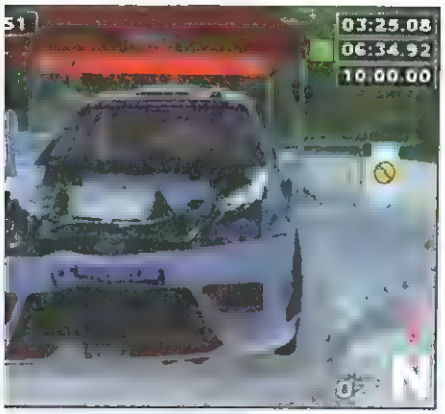
La distance d'affichage est respectable, mais c'est au prix d'un clipping gênant.

## C'est beau mais...

Graphiquement, on se retrouve devant un titre vraiment magnifique. Aussi bien dans la modélisation des voitures que dans les décors. Chaque étape est merveilleusement détaillée, à la limite du photo-réalisme. Sauf que cette fois, les limites de la conso e ont tellement été poussées que ce magnifique rendu se fait au prix d'un assez fort clipping. Du coup, il est fréquent de voir les arbres apparaître par gros blocs. Vraiment dommage. Côté conduite, les voitures se pilotent de manière beaucoup plus nerveuse que dans Colin, donc moins technique. Surtout que le copilote est nettement moins précis que dans le titre de Codemasters. On a donc tendance à foncer en tâtonnant et même en se prenant quelques murs au passage. Quant aux modèles physiques des bolides, si on ressent bien leur poids, le comportement lors des chocs est souvent absurde. Il est fréquent que l'on grimpe sur un muret quasiment à la verticale et que l'on continue à rouler comme si de rien n'était. Bien sûr cela provoque quelques dégâts

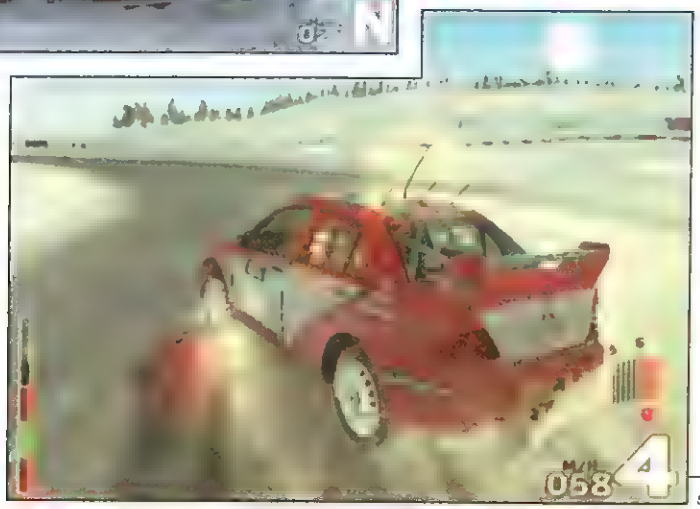
## fiche technique

| | |
|---|---|
| Editeur | Sony C.E.E. |
| Developpeur | Evolution (Angleterre) |
| Genre | Rallye |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | 4 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegardes |
| Nbre de rallyes | 14 |
| Spécial | Mode 16/9 |
| Existe sur | Rien d'autre |




## In between days

Entre deux jours de compétitions, on peut passer par le parc d'assistance (le Shakedown) pour procéder à des modifications des réglages, puis faire un essai sur la piste pour voir comment la voiture se comporte. L'option est bien sûr intéressante, mais le manque de possibilités en matière de customisation la rend plus anecdotique qu'autre chose. Dommage, l'idée était bonne, mais il aurait fallu l'exploiter jusqu'au bout.



Les reflets dans la glace sont carrément bien fichus !

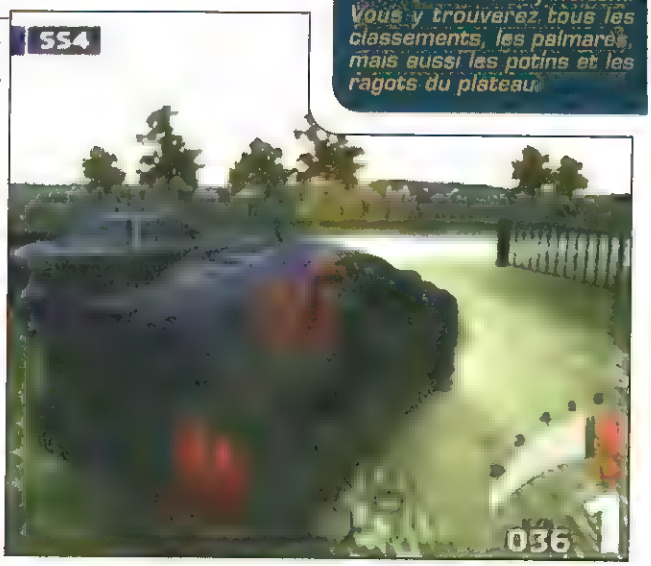
Trois catégories de réglage seulement, ça craint du boudin !

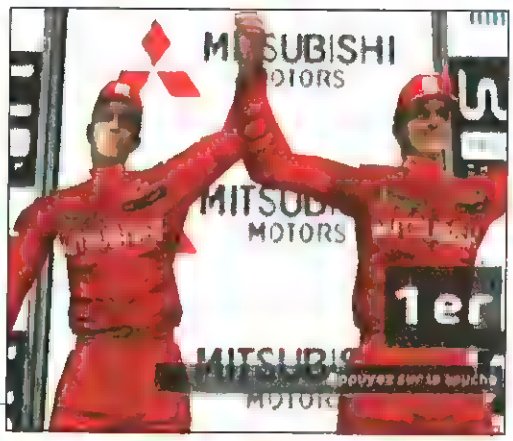
(les déformations sont d'ailleurs très bien gérées elles aussi), mais ça n'a pas trop d'incidence puisque les performances de la voiture ne sont quasiment pas affectées (sauf au niveau de la boîte de vitesses). Et en plus, entre chaque jour de compétition, la voiture est entièrement réparée sans avoir besoin de passer par un quelconque menu. À présent, on en vient aux réglages qui eux aussi sont décevants. On a seulement droit à trois catégories (freinage, suspension et boîte de vitesses) qui ne permettront pas aux adeptes de la customisation de faire des miracles. À ce niveau, c'est au secours ! Même le choix des pneus est absent ! En revanche, niveau modes de jeu, on est bien servi. Le mode Championnat et ses différents niveaux de difficulté vous donneront du fil à retordre, et le mode Extreme (à débloquer au préalable), qui permet d'utiliser des voitures survitaminées ainsi que quelques concept cars, est assez jouissif. D'une manière globale, WRC 3 est sans aucun doute un très bon titre à de nombreux égards. Il souffre toutefois de lacunes de gameplay par rapport à son concurrent direct, qui le rendent moins agréable à mes yeux. Néanmoins, en termes de bonus, on a rarement vu un titre profiter aussi bien de sa licence. Certains devraient s'en inspirer !

**Angel**

**WRC 3, malgré quelques imperfections, reste un bon jeu de rallye qui saura trouver son public**

Certains passages sont super étroits. Il va falloir manœuvrer sec !






Effectivement, ils ont de bonnes tronches de winners...

## Notes

**16 Technique**
Techniquement, la PS2 est à bloc. Cependant on remarque un clipping qui peut être gênant.

**15 Esthétique**
Voitures bien modélisées, beaux décors, effets de fumée et de sable bien rendus.

**16 Animation**
Pas un pet de ralentissement, ça défile vite et bien.

**15 Maniabilité**
En utilisant le stick analogique de la manette, la voiture part dans tous les sens. Les habitués auront du mal.

**15 Sons**
Les bruitages et le copilote sont bons, mais on est loin de l'excellence de Colin McRae Rally 04.

**17 Durée de vie**
Tout plein de niveaux de difficulté et de modes de jeu que vous mettrez un bon moment à plier.

**Plus**
La licence
La durée de vie
Le comportement

**Moins**
Le clipping
Des modèles physiques bizarres

**7/10 Note d'intérêt**

### Plus loin...

Pour vous tenir au jus de toute l'actualité du rallye, voici pour vous une seule adresse : www.rally-live.com. Vous y trouverez tous les classements, les palmarès, mais aussi les potins et les ragots du plateau.

### L'avis d'Angel

Bien que je préfère largement Colin McRae 04 pour de multiples raisons, WRC 3 reste tout de même un bon titre à de nombreux égards. Graphiquement, c'est juste une tuerie et les animations baboulent grave (dommage pour le clipping quand même...). La conduite, bien plus nerveuse que celle de son concurrent, saura trouver ses fans.

### L'avis de Teckos

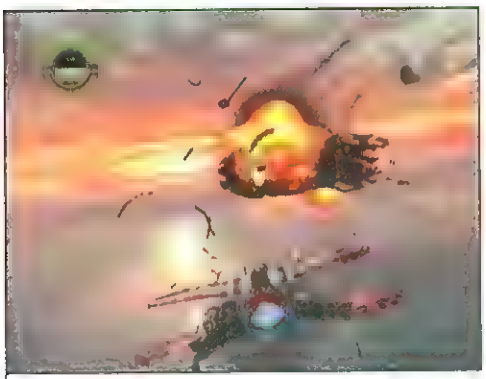
Les boules... Estomaqué par World Rally Championship II Extreme, des milliards d'années-lumière devant Colin 3, j'ai attendu avec grande impatience ce troisième opus. Mais là, déception, puisqu'il est tout juste moins bon. Finalement, rien ne vaut un bon vieux Colin des familles.

Machine Xbox

Genre Shoot

# Crimson Skies High Road to Revenge

**Après un premier épisode PC qui a su faire parler de lui il y a un petit bout de temps, Crimson Skies tente une nouvelle approche sur Xbox. La formule reste sensiblement la même, avec quelques remaniements et un feeling tout de même bien plus arcade qu'à l'époque.**



Sur Xbox, Crimson Skies est une indéniable réussite esthétique.

Les objectifs sont varies, à l'image de ce passage « slalomesque » dans les couloirs étroits d'une ancienne cite creusée au cœur d'un volcan.

Le très maniable Mini Gyro en action Le jeu propose un panel de 10 engins très différents les uns des autres Intéressant pour le Xbox Live

Cet épisode console souffre en effet de défauts qui n'étaient pas à déplorer sur PC... C'est bête, mais cela dit, vous n'êtes pas tous censés y avoir joué comme nous à l'époque, bourgeois-style avec un super stick à retour de force de la muerte ! En gros, la jouabilité a été simplifiée à l'extrême. On peut utiliser le stick droit pour faire pivoter l'avion sur son axe, mais il se remet toujours parallèle au plancher des vaches. Concrètement, c'est comme si l'on devait jouer tout le temps en mode Facile à Ace Combat, en mettant simplement la direction à droite ou à gauche pour prendre des virages tranquillement. De plus, on peut désormais rentrer de plein fouet dans des murs sans que le coucou n'explose ! On perd simplement un peu d'énergie dans la barre de vie... Bof. La vitesse ne peut pas être ajustée non plus, avec simplement un bouton pour booster et un autre pour freiner d'un coup. Des feintes ont été également rajoutées, pour faire instantanément des loopings et des tonneaux sans se prendre la tête.

## Beau, fun et immédiat

Cette simplification déçoit quelque peu, d'autant qu'en Live, contre des adversaires humains donc, on risque de vite tourner en rond... Mais bon, en même temps, la prise en main en devient immédiate et permet de plonger de plain-pied dans un océan d'autres qualités. On profite notamment du paysage, avec des environnements non seulement gigantesques, mais surtout très variés, travaillés et juste magnifiques. Les joutes aériennes sont également assez jubilatoires, tandis que les objectifs offrent une variété qui ne laisse pas de place à l'ennui. Ça va de l'escorte de Zeppelin au bombardement de train, en passant par les classiques dogfights contre de multiples cibles (aériennes ou terrestres)... Cette fois, on peut même utiliser des tourelles et shooter ainsi ses ennemis avec des mitrailleuses lourdes, ou encore avec des missiles que l'on contrôle manuellement une fois envoyés dans les airs ! Sympatoche. Ajoutez à cela une scénarisation à base de cinématiques en solo, des modes multijoueurs (en splitté, en Lan ou en Live) vraiment rigolos, et vous obtenez un shoot complet et efficace dans son genre. Le très lourdingue Yager n'a qu'à se rhabiller.

**Julo**

## Fiche technique

| | |
|---|---|
| Editeur | Microsoft |
| Developpeur | MGS (Etats-Unis) |
| Genre | Shoot |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 (16 en Xbox Live) |
| Niv. de difficulté | 4 |
| Difficulté | Variable |
| Continues | Sauvegardes (8 blocs) |
| Nbre d'avions | 10 |
| Special | Jouable en Lan & Xbox Live |
| Existe sur | Rien d'autre |

## Notes

**16 Technique**
Une belle démonstration de la boîte X Ça fuse dans tous les sens, dans des niveaux juste énormes

**17 Esthétique**
Les environnements sont magnifiques et l'ambiance pirates aériens des années 30 excellente

**17 Animation**
Malgré la taille imposante des niveaux, les explosions et les ennemis à l'écran, ça ne rame jamais

**15 Maniabilité**
Prise en main immédiate et efficace. Dommage tout de même que les commandes aient été si simplifiées

**16 Sons**
Musiques de qualité parfaitement dans le ton bruitages efficaces et doublages français presque réussis

**15 Durée de vie**
Le jeu est long et offre des modes multi (Live compris) assez complets Cela dit, ça reste répétitif.

**+ Plus**
Prise en main rapide. Objectifs variés Jouable en Live

**– Moins**
Jouabilité ultra simplifiée Répétitif

**7,5 Note d'intérêt**

## Plus loin...

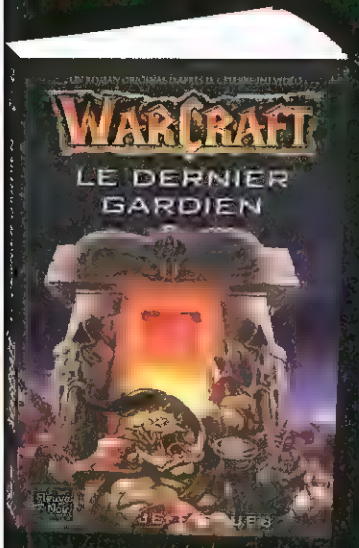
## L'avis de Julo

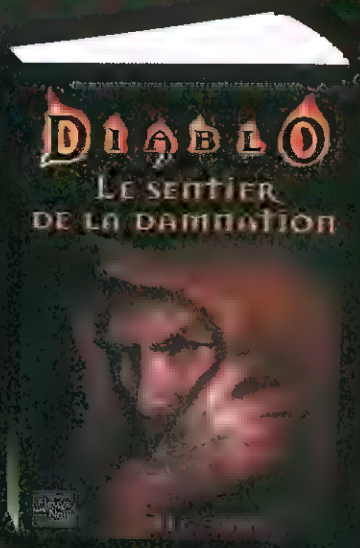
## L'avis de Teck

Amoureux des X-Wing et autres Wing Commander (oui il y en a), il faut bien
seul qu'en multijoueur.

# Prêt pour de nouvelles expériences ?

## Tes jeux préférés enfin en livres !





**Tu vas loin avec les jeux, va encore plus loin avec les livres.**
**Découvre des romans inédits d'après les célèbres jeux vidéos.**

lis ce qu'il te plaît !

Disponibles dans toutes les librairies et autres points de vente habituels.

Fleuve Noir

# Toutes les sorties européennes

***Ce mois-ci, la déferlante de hits a provoqué une véritable migration massive de jeux plutôt pas mal (voire très bons pour certains) dans cette ingrate rubrique Zapping. Du coup, la moyenne habituelle des notes est carrément plus élevée. Quel malheur mes bien chers frères ! Espérons que pour décembre les éditeurs retiendront la leçon et se remettront à sortir de sombres daubes. Non, c'est vrai, à ce rythme-là, on n'arrivera pas à tenir longtemps. Il ne faut pas oublier que notre but dans la vie c'est d'en faire le moins possible ! Non mais attends !***

## Amplitude

Le concept « zik' en rythme » n'est pas vraiment nouveau. Amplitude parvient tout de même à nous satisfaire, grâce à un gameplay certes un poil simpliste, mais diablement efficace. En plus, la bande-son tue, avec de grands noms de la musique contemporaine comme David Bowie, Pink, POD ou encore Garbage. Il s'agit de parcourir des chansons à bord d'un vaisseau et de zigzaguer entre les pistes musicales. Celles-ci représentent les instruments et vous devrez tapoter en rythme, sur l'une des trois touches requises, pour les débloquer un certain temps. Les modes de jeu en solo pouvant se finir assez vite, même si le niveau est relevé, vous aurez toujours le loisir de défier des amis mélomanes à distance, grâce au mode Online Assurément une bonne surprise

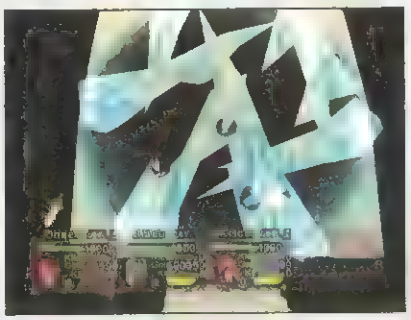
**Plume**

**Éditeur : Sony C.E.E**
**Machine : PlayStation 2**

## BlackStone Metal & Steel

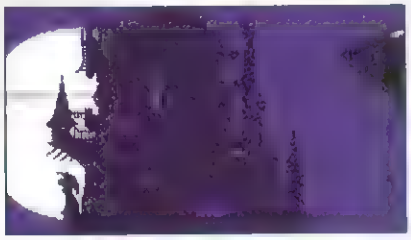
Dans la lutte acharnée opposant chaque Zapping à l'élection de « l'étron numérique du mois », BlackStone vient de marquer de précieux points. Vulgaire Diablo-like du maxi pauvre, ce titre à la réalisation apocalyptique ne possède qu'un atout : une jaquette typée manga assez mimi. Pour le reste, c'est un vent de désespoir qui hante les sillons de ce DVD de la honte. Animations pitoyables, character design miséreux, dynamisme sclérosé et intérêt, hou là, intérêt juste fantomatique ! Bien évidemment, ne comptez pas sur le mode 4 joueurs pour redresser quelque peu la barre... Ce dernier continue à enfoncer cette, hum... « aventure » de l'angoisse La Xbox ne méritait pas ça. Ainsi, vous l'aurez compris, même si BlackStone est proposé pour 30 modestes euros, soyez-en convaincu, cela représente déjà 29 euros de trop ! Faaace !

**Gollum**



**Éditeur : Xicat**
**Machine : Xbox**

## BlackThorne



Sous la bannière « Blizzard Entertainment Classic Arcade », on peut retrouver des titres qui ont agité la Super Nintendo, et pour un prix fixé sous la barre des 30 euros. The Lost Viking, Rock'n'Roll Racing... et maintenant BlackThorne. Ces jeux ont beau accuser le poids des années, ils n'en demeurent pas moins attractifs. Du gameplay ressort le talent de la team Blizzard, créatrice, entre autres, de Diablo. Le jeu est entièrement en anglais, mais le manuel en français. Kyle Blackthorne, un mercenaire, se trouve être l'élu. Il doit retrouver une pierre de lumière et affronter de nombreuses créatures avec son shotgun. Un titre qui mélange les genres sans perdre sa cohérence. Divertissant.

**Karine**

**Éditeur : Vivendi Universal Games**
**Machine : Game Boy Advance**

# Buffy The Vampire Slayer Chaos Bleeds

On se souvient du premier volet de Buffy qui, en plus d'être beau, regorgeait de bonnes idées de gameplay. Une vraie réussite ! Seulement voilà, en changeant de développeur (Eurocom à la place de The Collective), la saga a perdu une bonne partie de son charme. Le scénario n'est pas top, les bastons ne sont plus aussi dynamiques et on ne retrouve plus autant de possibilités qu'avant. L'introduction de cinq autres persos jouables (Alex, Faith, Spike, Willow et Sid la marionnette) est une bonne décision, mais il aurait encore fallu les équilibrer pour rendre les combats intéressants. Au final, ce Buffy n'est qu'un petit jeu, qui ne plaira qu'aux fans de la série mythique... et encore.

**Angel**

6 — Éditeur : Vivendi Universal Games
Machines : PS2 et Xbox

# Club Football

Tiens, trois versions pour une seule et unique simulation footeuse. L'approche aurait pu être brillante, mais après quelques matchs, le constat s'impose. Malgré de bonnes idées, Club Football sombre finalement dans les méandres mercantiles les plus abscons. L'objectif était de proposer un jeu pensé pour les fans d'Arsenal, de Manchester et du Real de Madrid. Ainsi, chacun des trois clubs bien bourgeois bénéficie, dans sa version attitrée, de fonds d'écran bien « glorifiants », de modes de jeu spécifiques. Pas mal vu, sauf que la simu à proprement parler est juste pitoyable. Graphismes peu convaincants, maniabilité fusillée par une redoutable latence... Face à un PES 3 mille fois plus riche et un FIFA 2004 bien plus immersif, seuls les intoxiqués du foot pourraient craquer.

**Gollum**

5 — Éditeur : Codemasters
Machines : PS2 et Xbox

# Dino Crisis 3

Toi, fan masochiste qui s'acharne à penser que la saga Dino Crisis est cultissime, je peux enfin te le confirmer : pars suivre une thérapie ! En effet, après deux épisodes tout juste moyens, la série s'englue définitivement avec un troisième opus furieusement médiocre. Animations rigides, scénario évanescent, intérêt fantomatique... Oui, c'est une certitude, Dino Crisis 3 bénéficie d'un charisme « surpérave ». Dans la foulée, que ceux qui espéraient que le passage sur Xbox permettrait au titre d'atteindre une relative excellence graphique aillent directement se pendre. Non, hormis la superbe modélisation des dinos, DC 3 demeure glacial, incapable de se forger une réelle identité, aussi bien visuelle que ludique. Un plantage gratiné, qui attire deux minutes (le temps de la cinématique d'intro), puis donne envie de fuir loin, très loin..

**Gollum**

5 — Éditeur : Capcom
Machine : Xbox

# Dog's Life

Dog's Life possède un concept vraiment puissant : celui de diriger un cabot à la recherche de sa muse. Pour cela, il doit se balader dans tout plein d'environnements différents et très détaillés, pour fourrer sa truffe un peu partout. Graphiquement, les animaux sont super bien modélisés, alors que les humains, eux, sont tout juste moyens. Les objectifs sont variés et, malgré l'aspect enfantin, pas si évidents que ça. Au programme : des courses entre chiens, des concours de déterrement d'os et une foule d'autres activités typiquement canines. La vue à la première personne, qui permet de visualiser les odeurs, est aussi une grande idée. Si le titre est idéal pour les plus jeunes, il manque néanmoins un tout petit quelque chose pour vraiment accrocher le gamer de base.

**Angel**

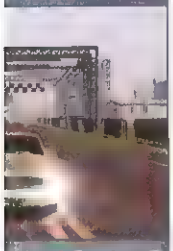
6 — Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PlayStation 2

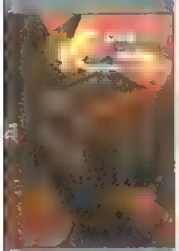
# Dynasty Tactics 2

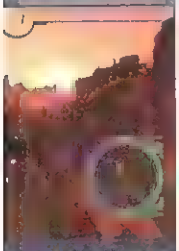
Cette suite de Dynasty Tactics est un soft bien complexe, mais réellement surpuissant, si l'on se penche attentivement dessus. Très peu de changements par rapport à l'ancienne mouture, mais qui s'en plaindra ? On reprend les mêmes héros, la trame des Trois Royaumes et on se prépare à conquérir la Chine. Le scénario et ses sublimes cinématiques restent un point très important, même si ce sont les combats qui occupent le devant de la scène. Les armées se disputeront les territoires convoités, sur des étendues quadrillées. Il s'agira alors de combiner les talents de vos généraux pour vaincre ou capturer l'ennemi. Doté d'une réalisation très propre, DT 2 est un jeu riche, dans un genre peu représenté et qui aurait une place de choix dans la ludothèque de Napoléon

**Plume**

7 — Éditeur : THQ
Machine : PlayStation 2


Ford Racing 2




Freaky Flyers

# ESPN NFL Football

NFL 2K machin truc is back, baby ! L'appellation a mué, mais le dernier titre de Sega en matière de foot américain se montre quasiment équivalent à la version précédente. Techniquement, ça déchire toujours, avec des graphismes surpuissants, une ambiance bien ricaine et des animations impressionnantes. La principale nouveauté de cette édition « toukéfor » réside dans un mode à la première personne, qui assure carrément. Côté jouabilité, les programmeurs ont même inclus une sorte de « bullet-time », pour ralentir l'action, lors des moments chauds. Fourmillant de modes de jeu et jouable online, nul doute que le soft s'impose comme la nouvelle référence de ce sport sur console.

**Plume**

9 — Éditeur : Sega — Machines : PS2 et Xbox

# Fire Warrior

On a vu des FPS où le scripting massif n'était pas un gros problème · Fire Warrior n'y figure pas. Quand une partie du décor explose, c'est avant tout pour vous bloquer le chemin d'un éboulis bien senti. Doom-like pur et dur au level design faiblard, Fire Warrior vous entraînera dans une passionnante aventure à base de boutons, de clés et de portes à ouvrir, d'I.A. neurasthénique et de monotonie constante, dans une incroyable démonstration de classicisme frileux. On y trouve bien quelques tentatives maladroites d'emprunt à Halo, comme un bouclier mal dosé, une limitation à deux armes… Mais même le mode Deathmatch, jouable en ligne, ne saurait sauver du naufrage cette laborieuse exploitation de la licence Warhammer 40 000

**Tristan**

4 — Éditeur : THQ — Machine : PlayStation 2

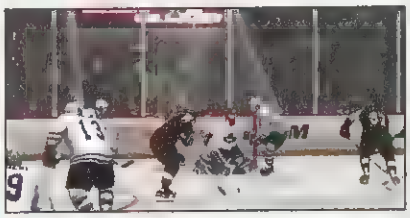
# Freaky Flyers

Les fous du volant… Ah non, ce n'est pas d'eux qu'il s'agit. Non, là c'est dans les airs que ça se passe, avec Johnny Turbine, André la Toilette et leurs potes qui voltigent à qui mieux mieux dans les contrées sauvages des É.-U. Les avions ne se contentent pas de rebondir sur les différentes surfaces, puisqu'on peut se frayer un passage entre les arbres avec son hélice tout en bombardant ses adversaires. Le hic, c'est qu'il y a tellement de trucs à faire, en dehors de la course proprement dite, que ça vire au chaos. On progresse alors en deux temps, d'abord les courses, puis tous les petits challenges secondaires. Freaky Flyers sera vendu 29,99 euros, ce qui permettra au public visé de casser sa tirelire sans regret.

**Karine**

5 — Éditeur : Midway — Machine : Xbox

# ESPN NHL Hockey



On prend les mêmes et on recommence. La gamme ESPN de Sega ne pouvait pas se passer d'un jeu de palet sur glace, dans lequel des gens se battent de temps en temps… Ainsi naquit ESPN NHL Hockey. Rien de particulièrement nouveau depuis NHL 2K3. Est-ce dramatique pour autant ? Pas vraiment, puisqu'en gardant l'ossature technique, carrément magnifique, ils ont quelque peu amélioré la bidoche. L'I.A. lors des phases défensives semble un poil meilleure et les gardiens ne sont plus imbattables. Deux nouveaux modes : le Skills mode, qui recrée les compétitions individuelles lors des All-Stars, et le Mini Game mode, qui porte bien son nom. Hyper complet, le jeu propose des heures de plaisir glacé, seul ou à plusieurs.

**Plume**

8 — Éditeur : Sega — Machines : PS2 et Xbox

# Ford Racing 2

Après un World Racing dans lequel Mercedes faisait son show, c'est au tour de Ford de mettre ses bolides en scène. Avec une approche qui vise clairement le grand public, le constructeur américain n'oublie pas pour autant d'intégrer son impressionnante galerie de cylindrées à des mini-jeux amusants, qui utilisent notamment le phénomène d'aspiration. On peut même piloter la voiture de Starsky et Hutch. Les bolides ont un centre d'inertie pas top, qui rend leur conduite délicate, mais pas insurmontable. Les tracés des circuits sont variés et avec différentes surfaces dont les effets se ressentent sur la conduite. Ford Racing 2 sera disponible pour la modique somme de 20 euros. Ça fait plaisir !

**Karine**

5 — Éditeur : Empire Interactive — Machine : PlayStation 2

# Hardware Online Arena

HOA, c'est une copie carbone de Twisted Metal, en plus militaire On choisit un véhicule parmi une petite sélection, puis une map, et on se lance rapidos dans des parties online (ou offline contre des bots) accueillant jusqu'à 16 joueurs. Il y a certes de quoi s'amuser un petit moment, à ramasser des armes pour les balancer sur les adversaires, mais c'est vite lassant et très limité, question contenu… Jugez plutôt : seulement 5 maps, 2 types de véhicules, 2 modes de jeu (Deathmatch ou King of the Hill) en équipe ou non… Bref, même à petit prix (moins de 40 euros), on ne vous conseille pas vraiment l'investissement… Je sais, vous voulez étancher votre soif online, mais bon…

**Julo**

4 — Éditeur : Sony C.E.E. — Machine : PlayStation 2

# cinemascore

# mcm

## Tous les dimanches à 11h30

**Rediffusions : mercredi à 20h15 - vendredi à 23h45**

**TOUTE L'ACTUALITÉ DU CINÉMA PRÉSENTÉE PAR LINDA LORIN**

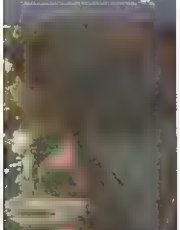
**SORTIE AU CINÉMA LE 12 NOVEMBRE**

CM est disponible sur

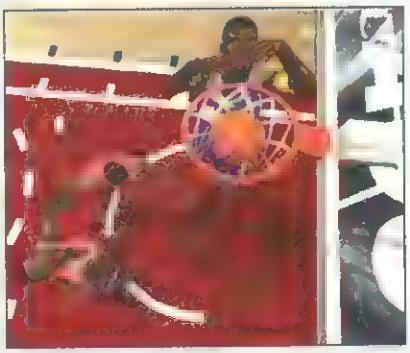
noos 0 800 114 114 (appel gratuit)

CANAL 0 892 680 345 (0,337 euro/mn)

Autres réseaux câblés 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn)



# NBA Live 2004

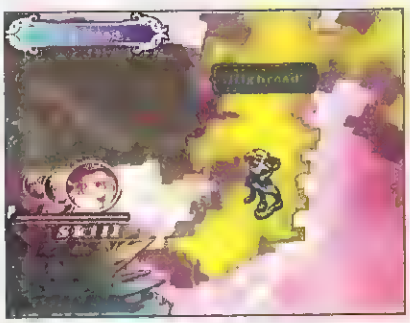


De bonnes améliorations depuis l'année dernière ! Le gameplay s'est largement étoffé, tandis que les graphismes illustrent le regain de qualité de la série. Les joueurs défendant suivent enfin l'action sans tourner le dos et réagissent de manière sensée à toutes les feintes et aux passes. Vos partenaires agissent comme il faut pour se faire remarquer. Les modes de jeu sont aussi très nombreux. Le mode Dynasty ne vous met pas dans la peau de Roch Hudson, mais offre la possibilité de suivre une équipe de bout en bout. Le « Off the Ball », qui permet de déplacer un gugusse à qui l'on souhaite passer le ballon, s'avère difficile à maîtriser, mais est bien pensé. Bref, EA Sports a bien revu sa copie, baby !

**Plume**

8 — Éditeur : EA Sports — Machines : PS2 et Xbox

# Unlimited Saga

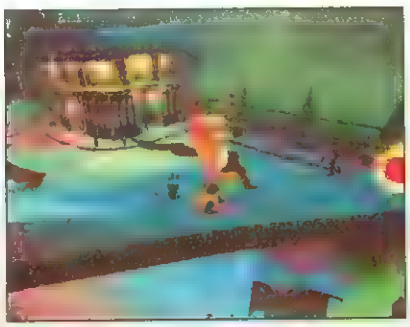


Ce titre de Squaresoft n'intéressera que les hardos du RPG, terrés dans leur cave à guetter la moindre sortie d'un soft du genre en Europe. Pas du tout grand public, il n'en demeure pas moins d'un intérêt absolument phénoménal. Les destins des sept héros jouables se croisent à travers des scénarios riches, transcendés par une réalisation fantastique. Seulement, il faudra s'armer de patience tellement chaque dialogue et chaque combat comptent. Les déplacements sur la carte finiront d'achever les ambitions des nouveaux joueurs, par leur côté rébarbatif et lancinant. Une sorte d'ovni qui mérite qu'on s'y intéresse, surtout en Europe. Avis aux plus curieux !

**Plume**

7 — Éditeur : Atari — Machine : PlayStation 2

# Voodoo Vince



Innover dans un genre aussi galvaudé que la plate-forme relève de l'exploit. Le pari était presque réussi avec cette poupée vaudou. Puisant dans le folklore de la Nouvelle-Orléans, l'épopée de Vince s'appréhende de manière opposée à la réflexion usuelle. Il faut faire tout ce que l'on ne ferait jamais dans un jeu classique, comme placer son héros sous une enclume, le brûler, bref, le torturer afin de progresser. Sauf que le travail déjà mâché laisse peu de place à la réflexion ; on nous montre toujours comment agir. Frustrant. Voodoo Vince ne s'adresse pas qu'aux plus jeunes, le hic est bien là, mais le tout manque de cohérence. L'intérêt s'essoufle vite et c'est fort regrettable.

**Karine**

5 — Éditeur : Microsoft Game Studios — Machine : Xbox

# Wallace & Gromit in Project Zoo

Aaah Gromit, réveille-toi ! Tu ne mérites pas ça, toi le chien le plus classe du monde. Ou alors c'est moi qui commence à saturer... Voilà un jeu de plate-forme classique, qui nous plonge au beau milieu d'un zoo dans lequel on doit libérer des éléphanteaux en cage et sauter de liane en liane pour échapper à un traquenard. Super. Wallace n'intervient qu'épisodiquement, tout comme le pingouin, qui, comme à son habitude, se comporte comme un vrai fourbe. Mais Gromit reste la star du jeu, celui sur qui se focalise une action pas franchement palpitante. On perd beaucoup de temps à espérer un mieux au fil des niveaux. En vain. L'ambiance originale est là, avec des petites expressions faciales marrantes. C'est déjà ça...

**Karine**

4 — Éditeur : Acclaim Entertainment — Machines : PS2, Xbox et GC

# XGRA

Ce quatrième épisode d'Extreme-G change de nom... Peut-être pour tromper les joueurs qui se sont fait avoir en se payant les précédents au prix fort ? Toujours est-il que la formule ne change pas vraiment. On note quelques idées sympatoches, avec par exemple des objectifs d'écurie et des missions différentes selon les championnats (speeder sans latter les adversaires, détruire le maximum de concurrents...), mais dans le fond, le gameplay souffre toujours des mêmes défauts. Il est notamment préférable de se prendre des rambardes, plutôt que de s'appliquer à freiner et à « trajecter ». Sinon, il faut avouer que les tracés sont assez nombreux et recherchés, tout comme les armes, et qu'il y a de quoi se divertir un peu. Carton rouge pour la version PS2, qui, contrairement à son homologue Xbox, affiche des graphismes assez dégueu et des problèmes de frame rate. Ah, il est décidément bien difficile de passer derrière F-Zero GX !

**Julo**

6 — Éditeur : Acclaim — Machines : PS2 et Xbox

# Astuces & codes solutions

Decouvrez les codes et astuces des plus grands jeux du moment

# 3615 Joypad

0,34 €/mn

Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles

TOMB RAIDER : L'ANGE DES TENEBRES,
POKEMON : RUBIS & SAPHIR,
DYNASTY WARRIORS 4...

Sur toutes les consoles

Les jeux PC

par Blutch

# TÉLEX

**Une bonne mixture**

Un des jeux les plus attendus du moment s'appelle Spell Force : The Order of Dawn. Reprenant quelque peu le concept de Warcraft III, ce titre très prometteur s'annonce comme un subtil mélange de RTS et de RPG. La gestion du héros sera encore plus poussée que dans le titre de Blizzard et les combats promettent d'être gigantesques, mettant en scène un nombre incroyable d'unités superbement modélisées. Toutes ces belles choses devraient débarquer d'ici la fin du mois.

**UT nouveau cru**

Au moment où vous lirez ces lignes, le nouveau Unreal Tournament, sobrement intitulé UT 2004, ne devrait pas tarder à sortir dans toutes les bonnes boucheries. La grosse innovation, c'est la possibilité de piloter de nombreux véhicules, du tank à l'avion en passant par l'hovercraft ou le buggy. Bref, de quoi fragger sans trop se fatiguer.

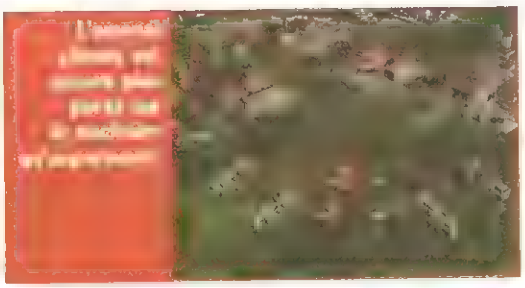
Tiens, c'est bizarre, les éditeurs n'en finissent plus de reporter leurs titres au mois de décembre. On attendait Call of Duty pour novembre, ben non, on ne l'aura pas avant le mois prochain. C'est étrange, tout de même, cette sale manie de vouloir sortir ses jeux à la fin de l'année. Il doit se passer quelque chose de particulier à cette période... Ce n'est pas grave, on a largement de quoi s'occuper ce mois-ci.

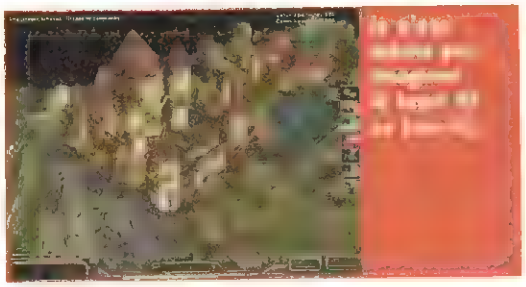
# Les jeux PC du mois

## COMMAND & CONQUER GENERALS HEURE H
## C'est l'heure de ressortir C&C Generals

**Éditeur : Electronic Arts • Genre : Stratégie Temps Réel • Prix : environ 30 euros**

Oui, 30 euros, c'est cher. Surtout pour un add-on. Mais soyez tranquille, à ce prix-là, Electronic Arts ne se moque pas des amateurs de C&C, le seul jeu de stratégie temps réel qui soit vraiment parvenu à inquiéter Warcraft III... Chaque camp se voit doté de nouvelles unités, une quinzaine de missions sont proposées en solo, et un nouveau mode de jeu nommé Défi fait son apparition. C'est d'ailleurs la grosse nouveauté de cette extension. Dans ce mode, il va falloir s'emparer d'une cravache en cuir et se laisser pousser la moustache, bref, endosser le rôle d'un général des armées. Mais attention, pas n'importe lequel, puisqu'il faudra en choisir un qui soit spécialisé dans un domaine bien particulier. Par exemple, on pourra incarner un expert en attaques aériennes et disposer ainsi d'upgrades spécifiques, de tarifs avantageux sur les avions ou encore obtenir des unités spéciales redoutables. En revanche, certains véhicules deviendront absolument inaccessibles, comme les fameux tanks Paladin du côté américain. Cela oblige donc à penser toute sa stratégie en fonction de son domaine de prédilection et à tirer parti de ses avantages, en tout cas de manière un peu plus fine qu'en balançant de grosses grappes généreuses de chars Empereur à tout va. Les Américains peuvent désormais se payer des tourelles de défense diablement efficaces ou de nouveaux chars Vengeur flambant neufs, tandis que les Chinois s'offriront de belles virées en hélicoptères, ou mettront leurs précieux hackers à l'abri du froid dans un bâtiment bien spécifique. Quant aux GLA, ils ne sont pas en reste, étant donné qu'ils peuvent désormais sillonner les maps avec une nouvelle moto, ou terroriser les ennemis en envoyant des saboteurs furtifs. Seul petit regret, les missions solo sont bien trop rapides à terminer. Mais heureusement, rien qu'avec le mode Défi et les nouvelles unités, les possesseurs de C&C Generals en auront pour leur argent.

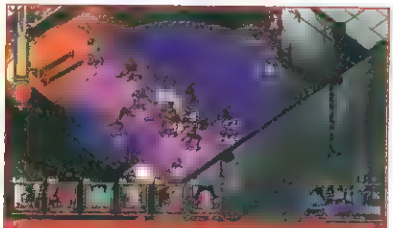




# GREYHAWK THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL
## La tradition du RPG

**Éditeur : Atari • Genre : RPG • Prix : environ 55 euros**

Avis à tous ceux qui fréquentent les caves sombres remplies de toiles d'araignées, à ceux-là même qui se retrouvent aux alentours de trois heures du mat' pour jouer à Donjons & Dragons entre potes, bref, à tous les rôlistes purs et durs. Après Neverwinter Nights, voici l'arrivée d'un nouveau jeu basé sur les règles de D&D. Greyhawk prend la forme d'un jeu de rôle basé sur le principe du tour par tour et ne propose qu'un mode exclusivement solo. Remarquez, il vaut mieux avoir une bonne aventure pour un joueur qu'un multi raté. Et, de toute façon, l'aventure principale est dotée d'une excellente durée de vie. On part donc avec une équipe de cinq aventuriers assez fous pour nous suivre, à la recherche de catacombes en tout genre, de trésors fabuleux ou de monstres hideux à rosser, grâce aux nombreuses armes éparpillées un peu partout. Les créatures sont extrêmement variées : gobelins, bugbears, trolls, ogres, giants ou autres monstruosités en tout genre. Ils seront tous réunis pour nous souhaiter un bon voyage à travers la région. L'excellente idée, c'est qu'il sera possible de démarrer une aventure à partir de plusieurs situations diverses et variées, comme la découverte d'une carte au trésor ou l'envie d'aller explorer les alentours. Graphiquement, Greyhawk s'en sort vraiment très bien. Les décors sont taillés dans une 2D finement représentée et les personnages sont modélisés en 3D avec beaucoup de soin. Pour vous donner une idée, je dirais que ça ressemble à un Baldur's Gate puissance dix. En réalité, le seul véritable reproche concerne pour le moment la stabilité du jeu. Sur la version que nous avons reçue, les bugs étaient légion, à tel point que je vous conseille tout de même d'attendre qu'un patch soit disponible si vous envisagez d'acheter Greyhawk. On vous aura prévenu !



Le cercle des monstres appelés à disparaître.

La boule de feu, irremplaçable pour réchauffer les cœurs.

L'interface est jolie et permet d'y voir clair dans les actions. Dommage qu'elle soit un peu lourdingue.

## TÉLEX

**Faudrait savoir**

Décidément, Half-Life 2 n'en finit plus de faire parler de lui. Après la bonne blague d'une soi-disant sortie le 30 septembre dernier, le fameux jeu de Valve a encore été reporté et ne devrait pointer le bout de son pied-de-biche qu'aux alentours des fêtes de Noël. Enfin, sauf si c'est encore une blague. Si ça continue, nous aussi on leur fera une farce au moment de l'acheter !


ABONNEZ-VOUS

1 an (11 nos)

Joypad

39,90 €

au lieu de 50,50 €, soit 3 numéros gratuits !

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

Je m'abonne pour 1 an (11 nos) à JOYPAD pour 39,90 € au lieu de 50,50 €, soit 3 mois de lecture gratuite. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par : JP479

☐ Chèque bancaire

☐ n° Expire le :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : Téléphone :

e-mail :

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

# Les Astuces

par Keem Kong

*Contexte. Le mois dernier, j'étais en train de faire le guide Soul Calibur II quand un autre rédacteur me sort : « Keem, tu sais quoi ? Le jeu me laisse perplexe sur bien des points. Y a des combattants beaucoup trop avantagés par rapport à d'autres. Et je ne comprends toujours pas le choix des costumes pour certains. C'est Tati qui sponsorise le jeu ou quoi ? » Et moi de répondre : « Ouais, je sais, c'est archi abusé. Moi aussi, y a grave des trucs dans le jeu qui me saoulent... Calibur ! » Voyez un peu le niveau sans décunner...*

## FREESTYLE METAL X

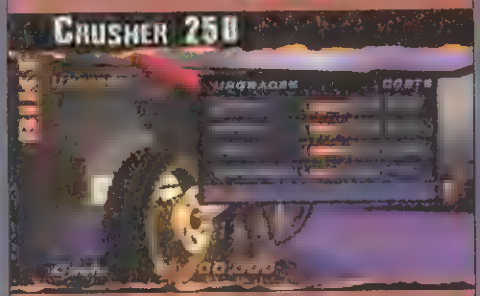
**Machines : PS2, Xbox et GC**
**Version : Européenne**

### TOUS LES RIDERS ET TOUTES LES MOTOS

Entrez le code suivant (tout en lettres minuscules) dans la partie « Cheats » : dudemaster.

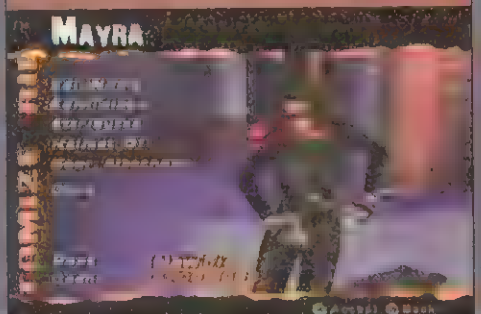
### TOUTES LES PIECES DE MOTOS

Entrez le code suivant (tout en lettres minuscules) dans la partie « Cheats » : garageking.



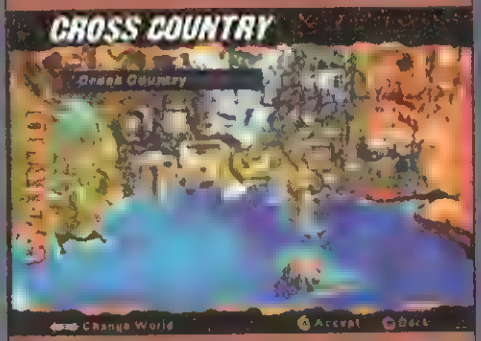

### TOUS LES COSTUMES

Entrez le code suivant (tout en lettres minuscules) dans la partie « Cheats » : johnnyo.




### TOUS LES NIVEAUX ET EVENTS

Entrez le code suivant (tout en lettres minuscules) dans la partie « Cheats » : universe.




### TOUTES LES CASCADES SPECIALES

Entrez le code suivant (tout en lettres minuscules) dans la partie « Cheats » : fleximan.

### AVOIR 1000000 DE DOLLARS

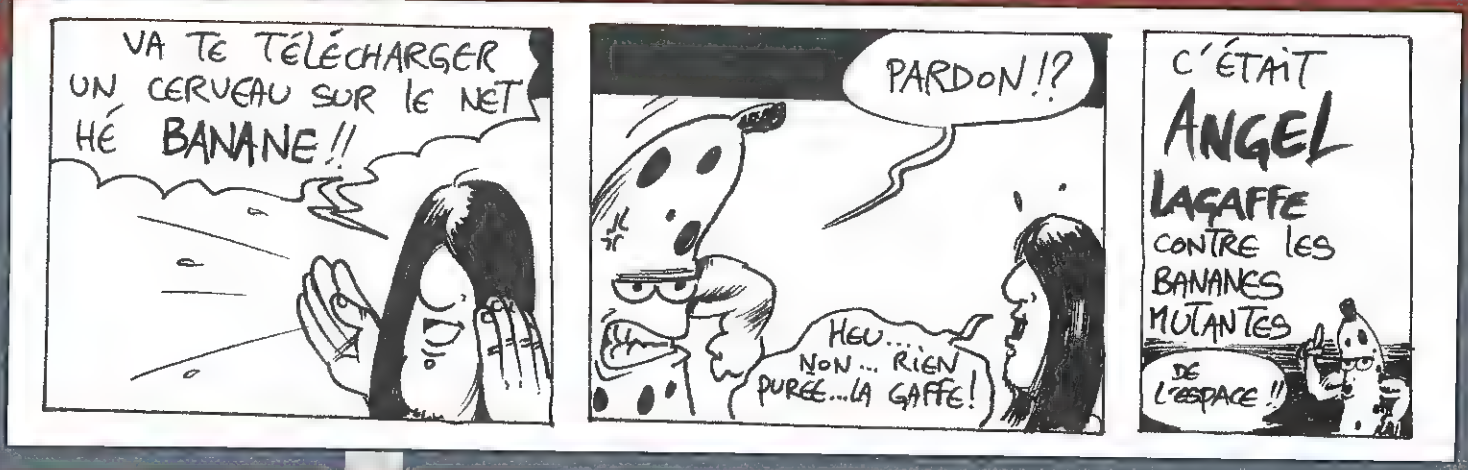
Entrez le code suivant (tout en lettres minuscules) dans la partie « Cheats » : [illegible].

### TOUTES LES GALERIES DE PHOTOS ET POSTERS

Entrez le code suivant (tout en lettres minuscules) dans la partie « Cheats » : [illegible].

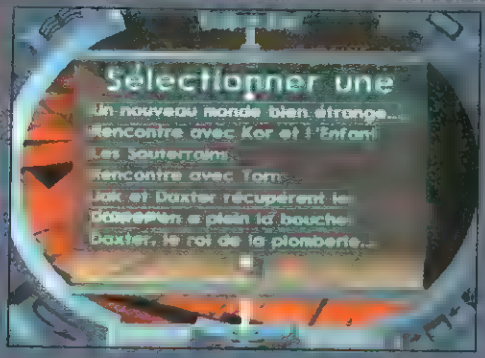
### TOUTES LES MUSIQUES

Entrez le code suivant (tout en lettres minuscules) dans la partie « Cheats » : heeroh.




## TOUTES LES SÉQUENCES FMV

Entrez le code suivant (tout en lettres minuscules) dans la partie « Cheats » : watchall

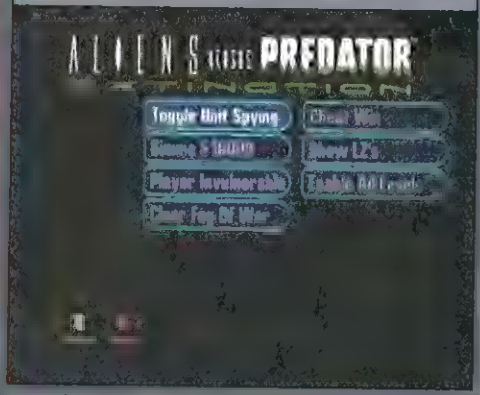



## ALIENS VERSUS PREDATOR : EXTINCTION

**Machines : PlayStation 2, Xbox**
**Version : Européenne**

### CHEAT MODE

Sur PS2, durant une partie, faire une pause puis appuyer sur [illegible].
Sur Xbox, durant une partie, faire une pause puis appuyer sur [illegible].




## JAK II HORS-LA-LOI

**Machine : PlayStation 2**
**Version : Européenne**

### CHEAT CODE

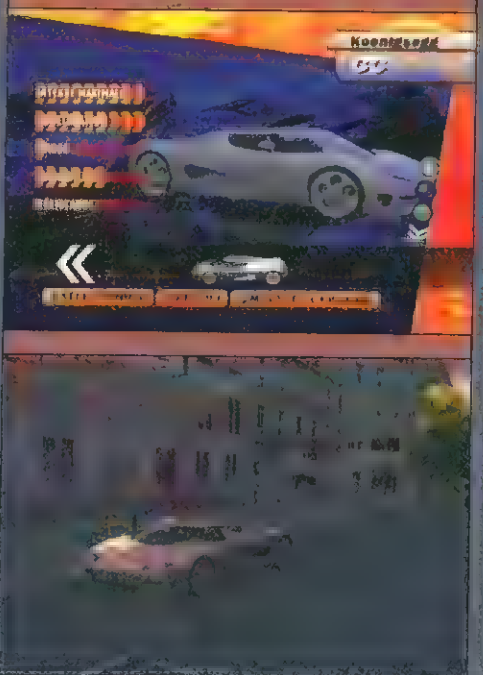
Durant le jeu, cliquez sur L3. Laissez le stick maintenu et effectuez la séquence suivante sur la croix directionnelle : [illegible].
Vous entendrez alors un son retentir, validant le code. Il suffit maintenant d'effectuer une pause via la touche Start, de maintenir appuyés [illegible] et de se balader dans les nouveaux menus. Vous trouverez de tout et de n'importe quoi à l'intérieur. Bref, une vraie caverne d'Ali. C'est baba !

## MIDTOWN MADNESS 3

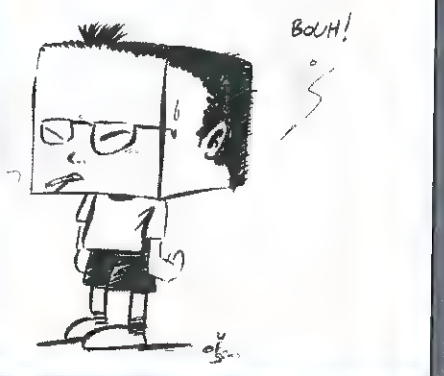
**Machine : Xbox**
**Version : Européenne**

### DÉBLOQUER TOUS LES VÉHICULES

Dans le menu de sélection de voitures, cliquez sur le stick gauche, maintenez-le enfoncé et entrez les commandes suivantes : L, R, L, L, L, R, R, R, L, L, [illegible]. Vous avez alors accès à toutes les caisses du jeu sauf la Serpent MK et l'ASP.



TECK INVITÉ SURPRISE DANS GRÉGORY HORROR SHOW



# COURRIER DES LECTEURS

**Tout marche comme prévu. La « ludo-numéricité » vous a happés dans son tourbillonnant maelström. Du coup, vous avez été extrêmement nombreux à nous envoyer vos textes, vos tests, vos visions personnelles de notre univers à nous qu'on aime. Sauf que voilà, emportés par la passion, vous nous avez écrit de vrais romans... certes souvent excellents, mais beaucoup trop longs pour intégrer ces deux petites pages. La sélection fut donc draconienne. En tout cas, continuez comme ça, appropriez-vous Joypad ! Et vive la démago à deux euros. On vous aime...**

## ALLÔ MAMAN BOBO...

*Bonjour Joypad, je me rapproche de vous car j'ai besoin d'un conseil. Je suis la maman d'un garçon de 17 ans qui prépare son bac S cette année. Il est bien entendu passionné de jeux vidéo. Du coup, il souhaiterait devenir journaliste dans des revues spécialisées comme la vôtre. Ma question : dans quel domaine ou vers quelles études dois-je l'inscrire après le bac ?*

Patricia [illegible]

**Cool la maman. Patricia soulève en tout cas ZI question métaphysique que vous sembliez très, très nombreux à vous poser : « Comment faire pour devenir journaliste/testeur ? » À cela, la réponse se veut simple dans la forme, mais sensiblement plus complexe dans son exécution. En fait, il n'existe pas encore de cursus spécifique pour devenir « journaliste/testeur de jeux ». Dans l'absolu, inutile donc d'arpenter pendant des décennies les longs couloirs d'une fac ou d'une grande école. Par exemple, tous les membres de l'équipe viennent d'horizons radicalement différents (certains ont fait de longues études, d'autres assez courtes, voire n'en ont pas encore fini avec le système scolaire. N'est-ce pas Plumo ?). Comment faire alors pour concrétiser son rêve, sans utiliser de formules « estra-sentionnelles » et magiques ? Trois mots : passion, compétence et... chance ! Il faut avant tout être passionné (autant par les jeux que par l'écrit !), bien maîtriser la langue française (grammaire, syntaxe), et surtout savoir être aussi polyvalent qu'efficient. Ensuite, il ne faut pas oublier que le facteur « chance » joue un rôle prépondérant (tomber au moment où une rédaction cherche du monde, un profil particulier). Pour mettre le plus de chances (justement) de son côté, n'hésitez donc pas à vous faire la main en écrivant des tests « à blanc », en montant des fanzines et en les envoyant à diverses rédactions. Ne perdez pas non plus de vue que « journaliste/testeur » n'est pas forcément un boulot supra reposant. Bien au contraire. Il faut aimer (et surtout pouvoir) travailler dans le speed, avec une jolie pression. Mais quel pied au final. Demeure enfin une réalité : les places sont très chères (NDTeckos : ouais, comme toi Grollum, comme toi...). Courage à tous...**

**EN VRAC :** Le très classe Vaffanculo 12000 souhaiterait savoir si Pro Evolution Soccer 3 est prévu sur GameCube. Après avoir posé directement la question aux développeurs, là, comme ça, cash, la réponse semble être : « supra non ». Sorry.

## [illegible]

Quand on présente un jeu vidéo, une formule récurrente aide souvent à introduire nos propos. Il s'agit du célèbre " Vous incarnez ". Bien oui, parce que, dans les video games, ça incarne dur. Un héros, un pilote, un joueur de foot, un soldat, un dieu (chez Molyneux), etc. Vivre une expérience dans un monde alternatif passerait donc par l'incarnation. Bien sûr, à l'image de Tetris, certains titres échappent à cette idée. Pourtant, si le jeu vidéo veut continuer à s'enrichir et sortir de ce qui le bride, à savoir l'enclos de l'industrie du divertissement, il faut qu'il se pose des questions sur lui-même et sur le statut du joueur en particulier. L'idée d'incarnation qui est majoritairement admise suggère que, lors d'une partie, le joueur et l'acteur principal de l'aventure ne font qu'un. Cependant, parmi les productions qui questionnent cet état de fait, deux se distinguent par la clarté de leurs propos. La première est très connue : Metal Gear Solid. Dans celle-ci, le jeu a conscience d'être un jeu et il vous démontre que c'est lui qui mène la danse. La seconde est nettement moins connue : Azel Panzer Dragoon. Mais en quoi ce RPG, donc jeu de rôle d'incarnation, échapperait-il à sa condition ? Cette force, cette aventure la puise dans sa conclusion lorsque le héros arrive au bout de sa quête, celle du " moi ". En effet, une espèce d'entité mystique lui indique que, malgré sa conscience propre, il ne vit que parce que vous, le joueur, avez bien voulu le diriger. Pour appuyer son propos, cette entité vous demande personnellement, en vous nommant (grâce au nom que vous aviez entré en début de partie, et qui n'avait jusqu'à présent jamais servi), de manifester votre présence. Révélation terrible pour le héros, qui comprend alors qu'il n'est qu'un pantin, mais révélation sublime (et violente) pour le joueur qui s'aperçoit alors de sa condition. On est un joueur, pas un héros, et jouer a un sens.

[illegible]

**LUDO-NUMÉRIQUEMENT VÔTRE...**

Quel talent ! La rubrique « Ludo-numériquement vôtre » vous permet, chaque mois, [illegible] prendre la parole. Rappel du principe : il vous suffit juste de griffonner fébrilement un petit texte (400 mots maxi !) sur « ce que vous voulez » ! Un souvenir fort lié à un jeu, à son époque, un poème, un [illegible] ule, un gros délire (genre le début d'une histoire romancée), voire une mini-B.D. supe [illegible] un grand bravo à Antoine Lechartier pour son texte plein de finesse et de [illegible] justesse. Attention, grande spéciale « Ludo-numériquement vôtre » dans le prochain numéro

*LE ONLINE ?*

***From : Vizelepirate***
***To : redacpad@futurenet.fr***
***Subject : Non mais attends !***

*Bonjour à toute l'équipe de Joypad !*
*Depuis que je joue aux jeux vidéo, je lis régulièrement votre magazine (bravo, car il contient tout ce qu'il faut et il est très agréable à lire). Il est toujours amusant de repenser à l'époque où je jouais aux bons vieux Mario de nos vieilles Nes et Super Nes. Je me disais que c'était très beau, et que ça ne serait pas possible de faire plus beau.*
**Tiens, c'est amusant, on pensait exactement la même chose. C'est beau la jeunesse, cette naïveté diffuse, les sacs à dos Tann's, toute une époque...**
*Mais les jeux ont évolué à la vitesse grand V, et on se retrouve maintenant avec de véritables dessins animés dont on est le héros. Évidemment, j'aime voir les jeux évoluer, devenir de plus en plus beaux. Enfin passons, je vous explique mon problème...*
**Ah, parce que là t'es un « psychoté » toi aussi ? Posons-nous la question : pourquoi l'homme est-il un éternel névrosé ?**
*J'ai toujours naïvement imaginé que, l'avenir des jeux vidéo, ce serait comme dans le film* Le Cobaye *avec de la réalité virtuelle. Bon, je sais qu'il y a déjà des sociétés qui s'y intéressent et qu'on sera p't'être tous morts quand ce sera au point, mais je constate que les jeux vidéo prennent une tournure plutôt inattendue (pour moi). En effet, de plus en plus de jeux se jouent online, avec un p... d'abonnement. Personnellement, j'ai déjà joué à un jeu online (p'tit jeu d'aventure sympa, où on peut choisir sa guilde et partir à l'aventure avec d'autres internautes).*
**Un truc genre Ragnorok. Et là, tu assures...**
*Au début, j'étais à fond dedans, c'était vraiment original de jouer à un jeu tout en discutant avec ses coéquipiers. Malheureusement, pour moi, ce ne sont pas vraiment des jeux. Certains me font carrément penser à des sectes ! Il y a des gens qui font leur vie dans le jeu, qui sont tout le temps connectés, et puis qui t'ignorent quand t'es nouveau et que t'as besoin d'aide. Si t'es pas connecté tous les jours, t'as du mal à te faire accepter...*
**Ça se passe en effet un peu comme ça pour les jeux online sur PC... Mais les choses pourraient bien évoluer avec des titres consoles orientés sur une coopération moins « diluée ». La communauté de Phantasy Star Online (DC, GC, Xbox) est par exemple réputée pour son savoir-vivre, et découper la quête en « petites missions » accessibles par escouade ramassée (contrairement aux purs MMORPG) aide à ne pas se sentir complètement perdu. D'ailleurs, Resident Evil Outbreak devrait opter pour une approche similaire, avec des mini-scénarios jouables par groupes de 4. Sans compter que le online ce n'est pas exclusivement du FPS ou des RPG. Il y a aussi des jeux de sport, qui bénéficient à plein du caractère « communautaire et jeu en réseau ». Et puis, ne l'oublie pas, le online n'en est qu'à ses balbutiements. Il y a encore beaucoup de choses à inventer, à expérimenter avant que le jeu en réseau ne révèle son véritable visage. Allez, garde la foi, gros...**
*Enfin, tout ça pour dire qu'il n'y a rien de tel qu'un bon jeu, auquel tu peux jouer dans ta chambre ou inviter des potes à tripper avec toi. Les personnages de ces aventures ne sont pas des gros cons prétentieux qui t'ignorent et ils te font pas chier à te demander de venir tous les soirs. Tac...*
**Et c'est clairement respectable. Mais donnons-nous rendez-vous dans 10 ans (comme l'autre là), avec des technologies cybernétiques de dingue, des trips matrixiens et des implants de partout. Là, tu verras, tu auras peut-être oublié tes jeux NES.**

*JE FLIPPE...*

***From : malik***
***To : redacpad@futurenet.fr***
***Subject : ...ma maman***

*Salut à tous ! Pas de doute, la PS2 et la Xbox assurent, mais j'ai quand même quelques inquiétudes à propos de Nintendo. Vous parlez seulement de « profil bas », mais ça ressemble plus à une déchéance ! À part Mario, aucun mega blockbuster... D'ailleurs, lors du dernier E3, j'ai compté 26 jeux exclusifs PS2 contre 15 GC ! Rassurez-moi, Nintendo est juste dans une année de transition avant leur deuxième vague de gros titres ?*
**Le mois dernier, vous étiez nombreux à nous qualifier « d'anti-Nintendo »... Le mois d'avant, « d'anti-Microsoft ». Disons simplement que nous suivons les flots de l'actualité, et il est vrai que ces derniers temps, comme tu le soulignes, Nintendo semble sensiblement en retrait. Bien sûr, ce mois-ci, le Cube assure grâce à F-Zero GX et Viewtiful Joe, mais le ralentissement est tout de même notable. N'oubliez pas que même le patron du Big N a affirmé, lors de l'E3 dernier, « que la GameCube n'avait pas obtenu les résultats escomptés ». Nintendo reste toutefois un acteur de poids, et qui plus est bien conscient de la fragilité de sa situation. Parions que le constructeur s'emploie à corriger ses erreurs. Levons le poing et prions...**
*Ensuite, concernant Rare, j'ai l'impression que leur passage sur Xbox les a démotivés. À part Kameo (qui était d'abord prévu sur GC), aucun jeu archi attirant n'a été annoncé ces derniers mois.*
**Hum... un remake de Conker, un Kameo qui se fait attendre, un Grabbed by the Ghoulies plus qu'hésitant... Oui, Rare paraît assez timoré depuis son arrivée sur Xbox. C'est un fait. Surtout que des rumeurs évoquent la sortie du prochain Perfect Dark, non sur Xbox, mais sur Xbox « 2 ». À suivre...**
*Ensuite, je me demande pourquoi Studio Cambridge ne développe pas MediEvil 3 ? Je suis persuadé qu'il serait excellent.*
**Même si cela ne serait pas particulièrement original, un MediEvil 3 pourrait en effet permettre (pi-t-être) au Studio Cambridge de relever un peu la tête après des essais PS2 peu convaincants.**
*Ah, et enfin, pourquoi n'incluriez-vous pas un DVD à la place du booklet ? Parce que des images qui bougent, c'est encore mieux, quitte à rendre le magazine bimestriel et un peu plus cher (après tout, il dure deux mois...).*
**Si l'idée du DVD nous trotte dans la tête depuis des mois (voire des années, si, si), pour le moment, vous offrir un contenu de qualité (pas juste des vidéos pourries, mais plutôt de vraies démos, des reportages, etc.) entraînerait une importante hausse du prix du magazine, et ça, la plupart d'entre vous (tout comme nous) risquent de ne pas apprécier. Et puis, passer Joypad en bimestriel, mouais, pas vraiment convaincu là. Cependant, nous ne perdons pas l'idée de vue et dès que nous pourrons vous offrir un DVD qui déchire bien sa génitrice, vous en serez bien sûr les premiers informés.**
*Voilà, merci de m'avoir lu ! Bonne chance aux nouveaux, merci aux anciens et bonne continuation aux actuels.*

LES ADRESSES MAIL (COMPLIMENTS OU INSULTES)
Rédaction : redacpad@futurenet.fr • Teckos : teckhao.tea@futurenet.fr • Julo : julien.hubert@futurenet.fr
Angel : angel.davila@futurenet.fr • Gollum : julien.chieze@futurenet.fr • Karine : karine.nitkiewicz@futurenet.fr
Plume : plume_joypad@hotmail.com • Tristan : joypad@futurenet.fr
POUR NOUS ÉCRIRE, ATTENTION, NOUVELLE ADRESSE :
Joypad/Courrier des lecteurs • 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret

**QUESTIONS ABONNEMENT :**
*SERVICE ABONNEMENT*
*BP 50002 - 59718 Lille Cedex 9*
*Tél. : 03 28 38 52 39*
*e-mail : abonnementsjoypad@cba.fr*

# Joypad mode d'emploi

**Les jours se suivent et ne se ressemblent pas. La crainte du train-train quotidien est une perspective difficilement envisageable ici. Nos valeureux pigistes ne craignent pas les frissons de la honte, un concept qu'ils vivent pleinement chaque jour.**

## MERCREDI 10 SEPTEMBRE

>>>>> 23 : 52

En voyage à Kiev pour le compte de *Joystick*, Karine dîne avec des développeurs ukrainiens, ainsi que Dag (*JVM*) et Kévin (*Gamekult*). La vodka commence à chauffer les esprits et Kévin annonce à l'un des développeurs qu'il peut s'offrir Karine pour la modique somme de 20 euros. Le développeur, n'ayant pas saisi le second degré de l'affirmation, sort son portefeuille.

>>>>> 23 : 53

Karine lui précise qu'il s'agit bien évidemment d'une blague. Le développeur, très embarrassé, attendra la fin de la soirée pour sévir. C'est l'heure des au revoir. Karine se retrouve face à un développeur ukrainien frisant les 3g d'alcool dans le sang, qui tente de lui faire un gros bisou bien baveux : « Tu reviens à Kiev quand tu veux, lui précise-t-il, et la prochaine fois on ira visiter Tchernobyl ! »

## VENDREDI 12 SEPTEMBRE

>>>>> 12 : 57

Angel installe la dernière version de MSN Messenger sur son PC à la rédac', et demande à Karine de l'accepter sur sa liste de contacts.

>>>>> 13 : 06

Angel à Karine : « Bon, qu'est-ce que tu fous ? Tu m'acceptes ou quoi ? » Karine : « Ça y est, j'ai dit oui, ça s'inscrit pas sur ton PC ? » Karine se déplace jusqu'au bureau d'Angel pour voir ce qui cloche : « Hein ? T'as que deux contacts sur MSN ! T'as pas d'amis ou quoi ? »

>>>>> 13 : 08

Angel affiche discrètement sa longue liste de contacts ICQ pour révéler l'étendue de sa popularité. Karine : « Genre tu mets ta liste ICQ pour prouver que t'es pas un pauvre keum et que tu connais plein de monde !... »

## JEUDI 18 SEPTEMBRE

>>>>> 20 : 21

Aéroport de Denver. Karine attend d'obtenir une place de retour pour Paris sur un avion surbooké. Dans un geste de bonté, l'hôtesse lui glisse un boarding pass lui précisant qu'elle sera assise en Business. Karine se pointe dans l'avion et découvre avec étonnement que son siège se situe en First Class avec champagne, langouste et siège inclinable à 100 %.

## JEUDI 25 SEPTEMBRE

>>>>> 15 : 54

Conviés à un tournoi PES 3 en Suisse, Gollum et Plume goûtent aux joies d'une promenade en hélicoptère au-dessus d'un glacier. L'attachée de presse de Konami, Cécile, les accompagne. Nos trois aventuriers sont munis de casques pour communiquer. Pourtant, à chaque fois que Cécile prend la parole, le pilote coupe son micro.

>>>>> 16 : 03

Cécile commence à fredonner les premières notes du thème de Metal Gear. Clac. Micro coupé.

>>>>> 16 : 05

Cécile : « Ben, c'est bizarre, à chaque fois que je parle, le mic... clac. »

>>>>> 16 : 07

Cécile, qui tente malgré tout d'entretenir une conversation, continue son histoire : « C'est marrant mais en fait mon rêve ultime, ça serait d'être dans un hélico et de... clac. » Gollum et Plume : « Oui ??? »

>>>>> 22 : 37

Angel croule sous les invitations pour participer à de nombreuses soirées. Il n'accepte bien évidemment que celles qui proposent un open bar ou des goodies.

>>>>> 22 : 45

Angel de la Night croise le très charismatique Francis Lalanne et ne peut s'empêcher de poser avec lui pour la postérité.

>>>>> 22 : 58

Alors que le comique Ramzy vient d'arriver, sans son acolyte Éric, Angel décidément très en verve lui serre la main en lui déclarant volontairement : « J'aime beaucoup ce que vous faites Monsieur Kad ! » Ce qui ne fait absolument pas rire Ramzy, mais soulève chez Angel et Jérôme (*Gen4*) une certaine hilarité.

## VENDREDI 26 SEPTEMBRE

>>>>> 21 : 16

Dîner avec la team Konami. Une conversation animée dont le sujet n'est autre que la race canine. Un membre de l'assemblée décrit un chien mais peine à trouver le nom du toutou. Cécile : « C'est pas un braquemart dont tu parles ? »

## LUNDI 29 SEPTEMBRE

>>>>> 20 : 02

Julo : « C'est quoi le mythe de Sisyphe ? » Angel, toujours prompt à faire état de sa surpuissance intellectuelle : « C'est super simple mec, tu vois Sisyphe il se bat avec des gens et il s'aperçoit que les autres sont toujours plus forts que lui. »
Tristan : « Euh non, ça je crois que c'est dans Dragon Ball Z ! Sisyphe, lui, est condamné à pousser une pierre tout en haut d'une colline et une fois arrivé au sommet, la pierre retourne au point de départ. »

## MARDI 30 SEPTEMBRE

>>>>> 12 : 22

Julo reçoit un mail confirmant sa participation et celle de Plume, dont le vrai prénom est Gianni, à un tournoi organisé pour Urban Freestyle Soccer. Julo à Plume : « Ils se sont plantés sur ton prénom, ils ont mis Giovanni sur la liste ! » Plume refuse de participer à l'exhibition avec un tel prénom.

>>>>> 12 : 46

Plume vérifie la liste d'inscription : « Et en plus, ils ont mis Julio, pas Julo ! » Notre team de winners est prête à affronter les frissons de la honte pour la beauté du sport.

>>>>> 12 : 51

Julo vérifie à nouveau la liste maudite : « Y a aussi un mec qui s'appelle Barry White ! Il est basketteur ! »

## MERCREDI 1ER OCTOBRE

>>>>> 11 : 50

Angel appelle Teck pour lui dire qu'il sera en retard à la rédac'. Il est coincé chez sa mère. Teck lui demande quelle excuse bidon il a trouvée cette fois pour justifier son absence. Angel : « Ben je suis allée voir ma mère et elle s'est barrée avec les clés. Du coup, je peux pas me casser sans fermer la porte, c'est une vieille serrure... »

>>>>> 14 : 10

Julo : « Il arrive quand Angel ? » Karine : « Quand il aura fini de mater les *Feux de l'amour*. »

>>>>> 16 : 34

Julo cherche *Dragon Ball* en manga de poche qui est censé avoir été envoyé à la rédac' : « J'ai envie de le lire, je suis trop dans un trip samouraï en ce moment ! »

## VOUS AVEZ L'ÂME D'UN GUERRIER.

Imaginez. Vous vous réveillez dans un monde étrange où votre maison et votre famille ont disparu.
Imaginez. Vous combattez dans un nouveau monde gigantesque, combinant la force de la magie et celle de votre épée pour mener une guerre contre des hordes ennemies.
Ouvrez les yeux. C'est le commencement de la série mythique des Final Fantasy sur Game Boy Advance.

## FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE.

Un RPG inédit de Square Enix, Exclusif sur Game Boy Advance.



www.nintendo.fr

GAME BOY ADVANCE SP

L'ORÉAL
PAR
STUDIO
L'ORÉAL
PARIS
SPECIAL
FX
STUDIO
ABSOLUTE WET
EFFET ULTRA MOUILLÉ
LONGUE DURÉE
GEL FLUIDE BRILLANCE EXTRÊME
IGNE PARTICULIER :
N CARACTÈRE BIEN TREMPÉ,
COMME SA COIFFURE.
Effet mouillé longue duré
ABSOLUTE WET
Gel fluide Wet look - Parce que vous le valez bie
L'ORÉAL
PARIS